



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS  
FACULTAD DE HUMANIDADES  
CAMPUS VI



## **Transteatralización de la muerte violenta en redes sociales**

Tesis

Que para obtener el grado de

**Maestro en Estudios Culturales**

Presenta

**Gibrán Xicoténcatl Solar Fonseca PS1899**

Directora de tesis

**Dra. Rosana Santiago García**



Tuxtla Gutiérrez, Chiapas  
Septiembre de 2021



FACULTAD DE HUMANIDADES CAMPUS VI  
COORDINACIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO  
ÁREA DE TITULACIÓN

F-FHCIP-TM-016

AUTORIZACIÓN/IMPRESIÓN TESIS MAESTRÍA

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas. 28 de febrero del 2022  
No. Oficio: CIP/046/2022

C. Solar Fonseca Gibrán Xicoténcatl

Promoción: 9ª promoción

Matrícula: PS1899

Sede: Tuxtla Gutiérrez Chiapas

Presente.

Por medio del presente, informo a Usted que una vez recibido los votos aprobatorios de los miembros del **JURADO** para el examen de la **Maestría en: ESTUDIOS CULTURALES** para la defensa de la Tesis intitulada:

**Transteatralización de la muerte violenta en redes sociales**

Se le autoriza la impresión de **Seis ejemplares y tres electrónicos (CD's)**, los cuales deberá entregar:

- Un CD: Dirección de Desarrollo Bibliotecario de la Universidad Autónoma de Chiapas.
- Un CD: Biblioteca de la Facultad de Humanidades C-VI.
- Seis y un CD: Área de Titulación de la Coordinación de Investigación y Posgrado de la Facultad de Humanidades C-VI, para ser entregadas a los Sinodales.

Sin otro particular, reciba un cordial saludo.

ATENTAMENTE

"POR LA CONCIENCIA DE LA NECESIDAD DE SER"

Dra. Yannett Fabiola López Gutiérrez

COORDINADOR (A) DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO



C.c.p.- Expediente Mnutarlo.



Código: FO-113-05-05

Revisión: 0

## **CARTA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LA TESIS DE TÍTULO Y/O GRADO.**

El suscrito Gibrán Xicoténcatl Solar Fonseca Autor de la tesis bajo el título de “Transteatralización de la muerte violenta en redes sociales”, presentada y aprobada en el año 2021 como requisito para obtener el título o grado de Maestro en Estudios Culturales, autorizo a la Dirección del Sistema de Bibliotecas Universidad Autónoma de Chiapas (SIBI-UNACH), a que realice la difusión de la creación intelectual mencionada, con fines académicos para que contribuya a la divulgación del conocimiento científico, tecnológico y de innovación que se produce en la Universidad, mediante la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

- Consulta del trabajo de título o de grado a través de la Biblioteca Digital de Tesis (BIDITE) del Sistema de Bibliotecas de la Universidad Autónoma de Chiapas (SIBI-UNACH) que incluye tesis de pregrado de todos los programas educativos de la Universidad, así como de los posgrados no registrados ni reconocidos en el Programa Nacional de Posgrados de Calidad del CONACYT.
- En el caso de tratarse de tesis de maestría y/o doctorado de programas educativos que sí se encuentren registrados y reconocidos en el Programa Nacional de Posgrados de Calidad (PNPC) del Consejo Nacional del Ciencia y Tecnología (CONACYT), podrán consultarse en el Repositorio Institucional de la Universidad Autónoma de Chiapas (RIUNACH).

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas; a los 10 días del mes de febrero del año 2022.

  
Gibrán Xicoténcatl Solar Fonseca

Nombre y firma del Tesista

## Dedicatorias

A mí madre Olga Fonseca +  
por enseñarme  
que el amor prevalece  
sobre la muerte

A mí padre Gerardo Solar  
por inspirarme  
la pasión por las palabras  
y el conocimiento

A mí hermano León  
por su gran corazón  
y porque admiro  
su fortaleza

A mí hermana Tania  
porque amo, sobre todo,  
que seas libre

A Marta Fabello, siempre,  
por la complicidad y  
las noches en vela  
hablando de Teatro

## Agradecimientos

En especial gracias a todas mis maestras y maestros que me animaron con gran cariño y compartieron con generosidad sus conocimientos a lo largo de mi formación académica.

Gracias Dra. Rosana Santiago por su acompañamiento y las correcciones atinadas que le dieron forma a esta investigación.

Gracias Dr. Alain Basail por su interés en el teatro y las sugerencias de lecturas que me iluminaron el camino.

Gracias a mi amiga la Mtra. Rocío Acuña por enseñarme el caminar de los escenarios e impulsarme a emprender esta Maestría.

Gracias a mis compañeras/os de la IX Generación de la Maestría en Estudios Culturales que, sin sus charlas amenas e intercambio de conocimientos, algunos sin saberlo, nutrieron este documento.

Gracias a mis dos casas de estudio, la Universidad Veracruzana y la Universidad Autónoma de Chiapas.

Gracias al CONACYT por permitirme generar este documento.

Gracias Diógenes Darko Genet mi perro, y Morty Chinaski + mi gato, por su paciencia.

# ÍNDICE

<b>Introducción</b> .....	<b>11</b>
<b>Capítulo 1. Cultura, teatralidades, poder y violencia</b> .....	<b>16</b>
1.1. Ritualidad y teatralidad de la muerte .....	17
1.2. Teatralidad social y transteatralización .....	25
1.3. Teatralidades, Poder y Cultura.....	30
1.4. Violencia .....	39
1.5. Organización de la mirada sobre muerte violenta a través de las redes sociales .....	57
<b>Capítulo 2. De lo tecno y la transteatralización en la cultura</b> .....	<b>62</b>
2.1. Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TICs), Transteatralización y Cultura .....	63
2.2. Entornos y escenarios virtuales .....	75
2.3. Redes sociales y usos culturales .....	82
2.4. Tecnosocial-Tecnocultura-Tecnovivio .....	95
2.5. Contenidos y consumos en redes sociales.....	103
<b>Capítulo 3. Metodología aplicada para el estudio del fenómeno de la muerte en redes sociales</b> .....	<b>112</b>
3.1. Investigación cualitativa y nociones de la etnografía tradicional ...	112
3.2. Buceando en las redes sociales con la netnografía .....	115
3.3. Técnicas de recolección de datos.....	116
Encuesta número 1 .....	117
Encuesta número 2 .....	118
Encuesta número 3 .....	119
3.4. Observación participante.....	120
3.5. Observación no participante .....	125
<b>Capítulo 4. De la transteatralización de la muerte violenta y las experiencias tecnoviviales en redes sociales</b> .....	<b>127</b>
4.1. Las redes sociales se convierten en un escenario virtual para la creación de personajes con perfiles específicos .....	128
4.2. El tecnovivio en redes sociales durante el aislamiento se convierte en sustituto de las relaciones psico-afectivas del convivio .....	135
4.3. La muerte violenta en redes sociales es consumida como entretenimiento .....	139
4.4. Convertir la muerte en entretenimiento trae consigo la transteatralización de la misma y el aumento de las horas de ocio derivado del aislamiento incrementa su consumo.....	144
<b>Conclusiones</b> .....	<b>150</b>
<b>Referencias</b> .....	<b>159</b>

---

*El teatro no recuperará sus específicos poderes de acción si antes no se le devuelve su lenguaje.*

*-Antonine Artaud, El teatro y su doble (2003)*

---

---

*En metáfora de viaje me dijeron su muerte; no la creí. Yo era chico, yo no sabía entonces de muerte, yo era inmortal; yo lo busqué por muchos días por los cuartos sin luz.*

*-Jorge Luis Borges, Cuaderno San Martín (1929)*

---

---

*- Los inviernos aquí son muy duros. Físicamente, el trabajo no exige mucho. Lo único que puede cansar en invierno es el tremendo aislamiento.*

*- Justamente lo que estoy buscando. Estoy dándole vueltas a un nuevo libro y cinco meses de tranquilidad es lo que necesito.*

*- Me alegro, Jack. Porque para muchos la soledad y el aislamiento pueden ser un problema.*

*-Stephen King, The Shining (1977)*

---

## INTRODUCCIÓN

La continua transición de los medios masivos de comunicación hacia la digitalización se ha mostrado en el mayor de los casos en los jóvenes que consumen contenidos audiovisuales y que son obligados a entrar a nuevas dinámicas sociales a través de la Red de Internet. Las generaciones del milenio tienen el *estigma* de haber nacido con una Tablet en la mano, lista para capturarlo todo, iniciar una video llamada, una transmisión en vivo y compartir su subjetividad; las relaciones sociales, por intermediación tecnológica, mudaron las experiencias territoriales a experiencias desterritorializadas, lo que Jorge Dubatti nombra *tecnovivio* desde la Filosofía del Teatro; lo cual, por medio de algoritmos, alimenta el almacenamiento de datos puestos a disposición de las plataformas digitales como Google y las redes sociales como Facebook, YouTube, TikTok e Instagram, para lo que Shoshana Zuboff desarrolla el concepto de *capitalismo de vigilancia* en el gran panóptico de la Internet.

Los jóvenes, con sus prácticas, relaciones y consumos son los que resultan seducidos por los avances tecnológicos; las ilusiones que se prometen de primera instancia, como el acercamiento con los otros al otro lado del globo terráqueo, a través del uso de la Internet y las redes sociales, o la posibilidad de manifestarse frente al mundo con total libertad de expresión y encontrar afines que sigan, compartan y les gusten nuestras ideas, es solo el principio del entramado y complejo

cambio de paradigma. Desde el anonimato se pueden compartir gran cantidad de información en segundos o lanzar discursos de odio y violencia, tanto podemos encontrar sitios educativos de gran calidad así mismo encontramos sitios tenebrosos en la red de la Internet, tutoriales que comercializan el horror como entretenimiento, la muerte como espectáculo y la asistencia al suicidio como servicio social.

Los fenómenos socioculturales a niveles macro y micro que desatan el uso, conexión y viralidad con información global son tan diversos que van desde retos graciosos, videos absurdos, “inocentadas de algunos adolescentes” y curiosos memes de gatos, a tendencias de moda o crítica como las manifestaciones sociales del polémico #calcetagate del expresidente Enrique Peña Nieto y temas mucho más complejos como el video en la Ibero que se hizo viral y desató el movimiento de jóvenes #YoSoy132. O qué decir sobre las declaraciones de Mark Zuckerberg en la corte de los Estados Unidos acusado por filtración de datos e información de los usuarios para favorecer a Donald Trump en las elecciones presidenciales de 2016 en ese país, y acusado también en Europa por provocar el #Brexit, desde su posición como director general de la compañía Facebook, Inc.

Con todo lo anterior, en el contexto de la pandemia provocada por el virus SARS CoV-2, la gran mayoría de jóvenes de niveles básico, medio, superior y postgrado seguimos tomando clases en línea en plataformas como Zoom o Google Meet, o a través de la televisión que sigue educando las masas latinoamericanas, gracias a que podemos conectarnos a la red de Internet y tenemos acceso a una computadora, dispositivo móvil o se cuenta con un televisor en casa. Así, una cantidad significativa de personas ha desterritorializado sus espacios de estudio, trabajo y producción a lo que se denomina home office o trabajo en casa.

Desde la “comodidad” del claustro obligatorio, las compras a domicilio de productos que se venden en el mercado virtual van en aumento, así como aparatos tecnológicos como cámaras web, tabletas y computadoras, y entre otras cosas la creciente adquisición de servicios del entretenimiento por streaming en plataformas como Netflix, Disney Plus y Amazon Prime Video. El rompimiento y cambio de paradigma es inminente en la estructura comercial y económica, el virus y su viralidad abre nuevas posibilidades del mercado.

La pérdida de los rituales más cotidianos en nuestro contexto actual de la pandemia SARS CoV-2, por ejemplo, los saludos de mano como cortesía y más claramente los funerales que se han visto interrumpidos por el riesgo de contagio; encontramos, pues, que estas prácticas de la cultura viva se han mudado a las redes sociales como YouTube y Facebook como parte de la cultura enlatada como es el caso de la Funeraria San Vicente que ofrece sus servicios en YouTube. Además, que es importante señalar e insistir en la transición respecto al campo de la educación con las clases presenciales que se han trasladado a espacios *online*, perdiendo así la ritualidad/teatralidad que pudiéramos encontrar en las cátedras cara a cara en un aula de clases. Los rituales dotan de percepción simbólica y propone el estudio de los ritos para su ejercicio como técnica cultural de la atención, percepción y repetición contra el aumento de la percepción serial.

De esta manera, encontramos que, en contextos vulnerables y precarios, la violencia se expande a la velocidad de un virus en plataformas digitales pero que siguen afectando la cognición humana de manera real. Es por ello que no podemos dejar de referirnos a la situación que enfrenta el mundo con la pandemia del SARS COV-2 que ha viralizado tanto noticias falsas como reacciones violentas contra los grupos de las minorías como adultos mayores, migrantes o los mismos enfermos contagiados. A la par de la pandemia se habla en estos momentos de un ataque

cibernético desmedido y letal como lo es la *infodemia* que provoca horror y moviliza masas a base de mentiras y engaños, algunos con fines políticos y económicos, como el caso de los programas de vacunación y el movimiento antivacunas. Si bien es cierto que las pandemias también han estado presentes en la historia de la humanidad, en estos momentos la diferencia es la rapidez con que la información circula y que son tentaciones al alcance de un clic para acceder a sitios tenebrosos por mero morbo generado por el aburrimiento que deja la cuarentena o aislamiento de sana distancia con el que se prevén los contagios. Quizá podemos aventurar que la pandemia es solo el reflejo de la enfermedad de violencia en la que ha estado envuelto el mundo y que exige un cambio radical para contrarrestar o erradicar estos síntomas. Michela Marzano en su libro *La muerte como espectáculo* (2007), se preguntaba por los límites entre la ficción, la realidad y el impacto que puede causar esta normalización de la violencia visualizada en aquellas precarias redes sociales; ahora, con la alza de plataformas digitales de diversos tipos, el servicio se ha expandido, esta información se encuentra fácilmente en grupos de WhatsApp, Telegram y páginas de Google como el *forogore.com* o el conocido *Blog del Narco*, que muestran la carnicería de los cuerpos sin ningún tipo de censura, entre pornografía, “accidentes” violentos y ejecuciones. Las competencias en los jóvenes usuarios, desatada e impulsada por las redes sociales y la necesidad de pertenencia a grupos sociales, para sobresalir de entre todas las personas conectadas a la red, los lleva a prácticas de moda como los bailes en video de la aplicación TikTok, que empiezan por entretenimiento como el gancho para enrolarse en las dinámicas de monetización; el arma de sometimiento y de explotación laboral es ahora frente a una cámara de video, que van desde acciones inocentes a la venta de servicios sexuales o fotografías pornográficas en la nueva industria de exclusividad que se han promovido como lo es *onlyfans.com* que oferta la posibilidad de ser el/la

protagonista del servicio del cuerpo. La virulencia de lo global no deja de ser contagiosa y el paliativo los valores de la cultura viva.

Así pues, en este documento se encuentra la investigación que conjunta una serie de reflexiones e indagaciones en torno a estos temas antes expuestos someramente. En el primer capítulo se encuentra una revisión exhaustiva desde los orígenes de la teatralidad en la historia humana iniciando por los rituales para poder explicar sus características, disimilitudes y puntos de contacto, para trazar la reflexión hacia el uso de los rituales de acuerdo a la teoría de Rene Girard, la violencia mimética y la figura del chivo expiatorio, dejando claro que la teatralidad, la ritualidad y la mimesis comparten y dialogan entre ellos en diversos fenómenos culturales encuentros teóricos y prácticos, se enlazan alcances epistémicos entre los estudios de la cultura y los estudios de la teatralidad.

De este modo, al segundo capítulo le corresponde la extensión del primero en cuanto al aparato teórico contextual, pero centrando las ideas reflexivas en la transteatralización, las Tecnologías de la Información y la Comunicación y el concepto de red de redes, aventurando las primeras conjeturas al observar que los rituales sociales de características conviviales se han mudado a la pantalla negra de los dispositivos electrónicos. En el tercer capítulo se ha diseñado la metodología para nuestro objeto de estudio optando por el buceo netnografico o de la etnografía digital, echando mano de variados instrumentos para la recolección de datos como encuestas virtuales vertidas en los grupos de Facebook explorados para estos fines académicos. El cuarto capítulo se refiere a los resultados obtenidos en la investigación después de seis meses de búsqueda en los grupos y con los colaboradores. Finalmente se encuentran las conclusiones que le dan respuesta a nuestros objetivos, tanto el general como los específicos planteados desde el principio de este viaje investigativo.

## **CAPÍTULO 1. CULTURA, TEATRALIDADES, PODER Y VIOLENCIA**

En este capítulo se articulan, dialogan, debaten conceptos que servirán como base central para esta investigación como los orígenes de la ritualidad donde podemos encontrar rastros de la teatralidad y sus influencias en la percepción simbólica de las sociedades primigenias, contemporáneas y modernas; entran como enlace en los campos de investigación como los aspectos sociales, culturales, literarios y antropológicos; así como exponemos los usos que se le han dado en contextos comerciales y político-económicos para conservar el ejercicio del poder y el sometimiento de las masas. Se contrastan visiones y teorías respecto al poder, la cultura, el mass media con pensadores como Foucault, Mbebe, Castells, Sayak Valencia y Agamben, se relaciona con investigaciones en torno a la transteatralización de los cuerpos que propone en el gran panóptico de la internet contrastando propuestas de análisis como el concepto de capitalismo de vigilancia de Shoshana Zuboff, el ejercicio de la biopolítica/biopoder, necropolítica y capitalismo gore.

Del mismo modo, como segunda parte se debate, problematiza y analizan las visiones que han tenido diversos teóricos respecto al fenómeno de la violencia, sus orígenes, estudios, alcances en el propio ser humano a lo largo de su historia, apoyados en Bourdieu y la violencia simbólica, en Girard y la violencia mimética,

en Byung Chul Han con la violencia de lo global, se logra un diálogo redondo entre las dos partes que rezan en la ritualidad, la cultura y el poder que se tejen como propuestas de análisis de la realidad en que vivimos con la hiperproducción para después, en el segundo capítulo, relacionar y distinguir la cultura viva de las relaciones con carácter de acontecimiento/convivio y la cultura enlatada como las relaciones sociales por intermediación tecnológica respecto a las redes sociales, videos, fotografías e interacciones tecnosociales y experiencias tecnoviviales como lo propone Jorge Dubatti. El epígrafe de la violencia, apoyados en Michela Marzano, se amplía al provocar el análisis de la muerte violenta como espectáculo y de estética gore que se consumen a través de los dispositivos inteligentes sin ningún tipo de censura y al alcance de cualquier atención en potencia, al mismo tiempo se desarrolla el análisis entorno al fenómeno del suicidio como el culmen del consumo de muertes violentas y de trans-teatralización de la muerte con sus características performáticas y rituales en la web.

### **1.1. Ritualidad y teatralidad de la muerte**

Las características inherentes a los rituales como prácticas religiosas radican en las construcciones simbólicas organizadas de una comunidad en una fusión de tiempo y espacio para accionar la comunicación entre lo sagrado y lo mundano. A través de la ritualidad se celebra una ceremonia que interviene el tiempo y el espacio y marca una etapa de transición con “actos de tipo especial” (Van Gennep, 2009: 14) que requieren un “comportamiento ‘especial’ o estilización” (Adame, 2006: 233) de los participantes, en las acciones o símbolos usados en el acontecimiento como sonidos, máscaras, disfraces y gestos. Este acto traza un puente entre los seres humanos y la divinidad. Si bien este primer acercamiento hace referencia a los de tipo religioso o sagrado, existen también en la naturaleza rituales con otros fines

como los de apareamiento que realizan algunas especies animales y vegetales que cortejan a su pareja, o los cambios de estaciones, años, salida y puesta de sol, ciclos de la luna, entre otros.

Estas prácticas varían de acuerdo a la diversidad de culturas, pero mantienen ciertos patrones, los seres humanos no escapan de los rituales tanto de corte religioso, sociales o paso de un estadio a otro; estos últimos, se ocupan de temas como el nacimiento, edad o generación, aprendizaje y conocimiento, noviazgo, progresión de clase, matrimonio, sexualidad y muerte.

Como se ha mencionado en los párrafos anteriores, son actos colectivos y requieren de la disposición especial de todos los actores que participan del rito que al mismo tiempo son también espectadores, sin separación jerárquica ni división espacial, como lo menciona Antonio Parra (2002) cuando desarrolla la noción de espacio sagrado: “En el rito, los ‘actores’, que son todos los participantes en él, sin separación de espacios, no re-presentan, sino que encarnan: es decir, no se presentan en lugar de otro, sino que encarnan a ese otro, son una misma sangre y carne...”, este espacio de común-uniión (Parra, 2002:37) entre dos mundos distintos y separados renueva su pacto a través del rito que, según Evon Z. Vogt (1993:22), como sistema de comunicación, cargado de simbolismos con características repetitivas que contienen la información “constituye el ‘comportamiento comunicativo’ que sirve para perpetuar conocimientos esenciales para la supervivencia de la cultura” .

Este comportamiento comunicativo en la repetición del contenido o forma, tiene relación con lo que describe Domingo Adame (2006:233-235), en su clasificación de nueve propiedades formales del ritual, específicamente en el punto cinco de acuerdo al “estilo presentacional evocativo y puesta en escena” que, mediante la manipulación de símbolos y estímulos sensoriales, provocan agitación o activan el estado de alerta de los participantes produciendo alguna disonancia

cognitiva y vulnerabilidad necesaria para el acontecimiento. Por su parte, Arnold van Gennep en su esquema de los ritos de paso, lo menciona de esta manera:

Es preciso realizar ceremonias, es decir, actos de tipo especial, que suponen una cierta inclinación de la sensibilidad y una cierta orientación mental. Entre el mundo profano y el mundo sagrado hay incompatibilidad; hasta tal punto que la transición del uno al otro precisa de un periodo intermedio. (Van Gennep, 2008:14)

Esta información trascendental mediada por el proceso de comunicación es compartida tanto por los seres humanos, seres vivos y el cosmos que han organizado un sistema de símbolos y significados que los posiciona en un mismo plano de realidad, suprimiendo la discordancia y apelando a la primicia de conexión vital con la naturaleza, en sintonía al ritmo comunitario, “la fiesta, el rito preteatral, es, pues, una manifestación de verdad, un encuentro del hombre consigo mismo, con su origen vegetal y natural, con la vida, con el eterno retorno de lo mismo.” (Parra, 2002:38). Sin embargo, tal como lo sugiere Evon Z. Vogt (1993:25) siguiendo a Víctor Turner, los símbolos “son multifacéticos y multivalentes con un ‘abanico’ o un ‘espectro’ de significados” que, aparte de proporcionar el correcto comportamiento social y cultural de determinada sociedad, son “como una gramática, proporcionan modelos de los procesos uniformados de creer, sentir y comportarse de una sociedad” (Ibidem).

Entonces, tenemos que los rituales con su carga moral y valores de una sociedad específica expresan lo que se espera de los individuos en una cultura a través de significados-significantes, metáforas, símbolos, gestos y acciones que imitan de la naturaleza para comunicarlo en la comunidad determinando un proceso pedagógico de conocimiento y aprendizaje compartido, siguiendo a Vogt (1993:26) “el ritual puede expresar y regenerar el orden social al mismo tiempo que parece imitar las normas y los valores básicos de una sociedad. Los mismos símbolos pueden explicar el código moral y ofrecer una expresión mímica estereotipada a los

desordenados impulsos biológicos que surgen, o bien de las necesidades orgánicas básicas de los individuos, en conflicto con el código de comportamiento esperado, o bien de líneas de tensión surgidas de paradojas en el sistema social o conceptual de la sociedad.”

En este punto, vale la pena detenerse a revisar el concepto de mimesis que ha significado diferentes cosas a lo largo de la historia; sin el afán de historizar, revisemos que este término griego se ha traducido como imitación, copia o representación, los cuales han sido desarrollados para los estudios de la ritualidad y las teatralidades, o el arte de la imitación. Por lo que se hace una diferencia de su concepción estética en el arte pues apareció de principio en los ritos religiosos, cultos dionisiacos y las fiestas agrarias, de donde se mudó al teatro y la pedagogía, entre otras disciplinas. En linderos de los rituales la ‘representación’ del plano divino se daba en los monolitos que relaciona dos mundos en contacto: el mimetizado y el mimetizador, y mimesis-imitación representaba los actos de culto que realizaba el sacerdote (Tatarkiewicz, 2016:307), aquí no se refiere al hecho de sustituir una cosa por otra mediante la imitación, pues como menciona Antonio Parra:

De lo que se trata en estos actos, culturales o no, es de celebrar un acto de verdad frente a la ficcionalidad teatral. Quienes participan en el rito son verdaderamente aquello imitado, el muerto invocado, el animal/fetichismo o sagrado, o la comunión entre el sacrificador y el objeto del sacrificio. Ahora lo importante no es el parecido, sino la semejanza y la comunicación real. No hay actores y espectadores, como en el teatro convencional, sino que los oficiantes son actores y espectadores a un tiempo, son ‘imitadores’ y también la cosa imitada. (Parra, 2002:32-33).

Hasta el momento hemos delimitado algunos rasgos escuetos acerca de los rituales y su característica de ritualidad para entrever un poco lo que comparte con los orígenes del teatro y sus particularidades de lo teatral y la teatralidad; encontramos, pues, que los rituales son acontecimientos humanos compartidos, que comunican su información a través de actos simbólicos y significados específicos para determinada cultura y sociedad. No por menos, Martha Julia Toriz Proenza

(2011) enlaza, desde la teatralidad como enfoque primordial, sus observaciones respecto a las relaciones de poder en sus estudios sobre *La fiesta Tóxcatl* celebrada por los mexicas y escribe lo siguiente:

La fiesta Tóxcatl estaba inserta en el culto estatal y, como tal, una de sus funciones era reforzar las relaciones de poder entre los grupos hegemónicos de la sociedad mexica (guerreros y sacerdotes). El medio de que se valían éstos para comunicar su mensaje, era la teatralidad: el conjunto de códigos visuales y auditivos espectaculares para crear un efecto tal que el mensaje fuera percibido a través de los sentidos y el ritual lograra la eficacia buscada. (Toriz, 2011:12)

Por su parte, cuando se habla de teatro suele asociarse de primera instancia con la ficción de la tragedia y comedia griega, o se le critica por hacer alusión falsa a la “alta cultura”; sin embargo, lo que es anterior al teatro (como edificio, representación o drama) lo podemos denominar *teatralidad* y mantiene nexos con los primeros rituales religiosos o ritos sociales que se han llevado a cabo a lo largo de la historia de la humanidad. Tal como lo hemos delimitado en las líneas anteriores, en los rituales no existía la separación entre “actores” y “espectadores”; por el contrario, estaban fundidos en el fenómeno de lo que acontecía en el marco del espacio sagrado del rito donde lo que sucedía se pretendía como verdadero.

Para seguir con las relaciones que mantienen los rituales y el teatro tendremos que remitirnos al fenómeno común de la catarsis (katharsis) o liberación de emociones, y que a pesar de compartirlo han tenido significados e intenciones distintas en el quid de la cuestión, mientras que en el primero podríamos hablar de un choque emocional que supera la razón; en el teatro, específicamente en la tragedia, la música y la poesía, fue defendida por Aristóteles negando a Platón y “demostrando que no intensifica las emociones sino que, al contrario, las descarga.” (Tatarkiewicz, 2016:135), de este modo surge en sus huestes un eslabón más que será de suma importancia para las artes y la cultura occidental, que lo acompañará insoslayable de principio a fin y que es lo que hoy conocemos como espectador, que es en quién recae la catarsis. En este punto álgido, el teatro ya revelaba su poder

social, a veces del lado de los gobernantes, pero en su mayoría de los casos del lado del pueblo, siguiendo a Antonio Parra nos menciona la aparición del espectador: “Es ahora éste (y con él aparece el enorme poder político que tendrá el teatro en estos comienzos, y durante los siglos posteriores) el destinatario de la catarsis, del poder de con-pasión del teatro.” (Parra, 2002:36).

El concepto de teatralidad es reciente y poco explorado, pero se ha designado para referir características primigenias que después engendraron al teatro y darle un lugar a la organización de la mirada, lo cual existe también en la naturaleza, como en casos del instinto de transfiguración que, a los ojos humanos, algunas familias del reino animal o vegetal, usan con presto histrionismo para camuflarse, con un mimetismo puro y artístico que, por el contrario, estético, lo hacen por supervivencia. Al respecto, Nicolás Evreinov en su libro *El teatro en la vida* (1956), hace un recuento atinado y novedoso para su tiempo delimitando los rasgos de la teatralidad desde sus usos en el aprendizaje a través del juego de algunos animales hasta la fundación de la infame y absolutista *teatrocracia* que radicaliza al mundo y la vida como un escenario:

El hombre posee un instinto de inagotable vitalidad, acerca del cual ni los historiadores, ni los psicólogos, ni los estetas, jamás dijeron la menor palabra hasta ahora. Me refiero al instinto de transfiguración, el instinto de oponer a las imágenes recibidas desde fuera, las imágenes arbitrarias creadas desde dentro; el instinto de transmutar las apariencias ofrecidas por la naturaleza, en algo distinto. En resumen, un instinto cuya esencia se revela en lo que yo llamaría ‘teatralidad’. (Evreinov, 1956:35).

El instinto de organización de la mirada del otro se da de manera consciente e inconsciente, y en el ámbito de lo humano en sociedad, tiene un peso político importante en tanto sujetos portadores de teatralidad, al respecto Jorge Dubatti desde la Filosofía del Teatro nos comenta:

No hay forma de relación social sin políticas de la mirada, tanto de quien es mirado como de quien mira. Desde una perspectiva antropológica, así como la especie se define en el Homo Sapiens (la Humanidad que sabe), el Homo Faber (la Humanidad que hace) o el Homo Ludens (la Humanidad que juega), se

reconoce un Homo Theatralis, una <<Humanidad Teatral>>, lo humano articulado desde la teatralidad entendida como óptica política. La teatralidad como atributo antropológico: teatralidad humana. (Dubatti, 2020:40)

Para este punto es preciso dejar el maniqueísmo que reza la muerte del Teatro mismo, que algunos diccionarios de la cultura y algunos eruditos de la academia condenan como “algo” de una práctica que sucedió en el pasado. Pues, el estudio de la diversidad de las formas de actuación pública, como lo hemos venido demostrando en el rito y el teatro, son variaciones, quizá en forma, de necesidades intrínsecas en el fondo de las acciones y relaciones humanas, con base en los medios teatrales en gran parte de las culturas que, incluso antes del contacto europeo con el teatro griego, como único referente para algunos cuantos estudiosos, “provocó un enfoque particular en ese representar acciones humanas, descuidando su nivel de expresión, su capacidad de significar y soslayando la esencia del teatro que es la teatralidad.” (Toriz, 2011:16)

Sin embargo, la esencia no se pierde en simplicidades al momento de significar y nombrar los fenómenos que ocurren culturalmente en otras circunstancias; pues, al hablar de teatro y las teatralidades con su facultad peculiar en tanto organización de la mirada del otro, como se ha mencionado con antelación, encontramos en Tatarkiewickz (2016:133) que “los griegos no lograron distinguir ni la actitud creativa ni la estética. No hicieron ningún tipo de diferencia entre esta última y la actitud investigadora. La palabra ‘theoria’ les sirvió para denotar tanto la investigación como la contemplación”; por lo que, organización de la mirada, no refiere solo a la acción de los ojos como estímulo físico-sensorial, sino al amplio sentido de la percepción física, emocional e intelectual; siguiendo con Jorge Dubatti:

Si usamos el término mirada es por la raíz griega que da origen al teatro (théatron, ‘mirador’, del verbo theáomai, ‘ver’, ‘ver aparecer’, ‘examinar’, ‘ser espectador’), pero que en griego también comparte la palabra teoría (theoria). Ver en tanto observar, percibir, sentir, concebir, inteligir. Mirar con los ojos, con el corazón, con el deseo, con la memoria, con la inteligencia. (Dubatti, 2020:40).

Los acontecimientos como las prácticas y relaciones humanas son absorbidos con todos los sentidos a través de la convención de signos y símbolos que se construyen en interacción con la estructura social, los que luego son transmitidos y que devienen de procesos culturales de los grupos sociales, y parte de ese trabajo conjunto lo han apuntalado las teatralidades, es por ello que no podemos aislar los procesos de construcción de significado.

A lo largo de este primer encuentro entre los rituales y la teatralidad, hemos hablado de los hechos como acontecimientos que preponderan los actos o acciones humanas en un espacio que se hace lugar pero que sobre todo es territorio, encuentro que se da en sitios delimitados, interacciones de personas a personas, radicalizando las relaciones humanas sin ninguna intermediación, relaciones humanas territorializadas.

Es por ello que también podemos hablar de las tradicionales cenas familiares, celebraciones de aniversario en los noviazgos o matrimonios, eventos deportivos, mítines de campañas políticas, misas de los sacerdotes, ceremonias chamánicas y funerarias como prácticas rituales cargadas de teatralidad, de carácter social o religioso, que se genera a partir del convivio entre dos o más personas, delimitados por un espacio-tiempo determinado donde se lleva a cabo el acto social.

Valorar estos acontecimientos en tanto cultura viva, que eleva sus características de convivio o reunión, y que además no permite la sustracción de los cuerpos presenciales, con peso social importante en la experiencia territorial, remite nuevamente a la Filosofía del Teatro donde Jorge Dubatti contrapone y complejiza el paradigma de las relaciones humanas con lo que denomina *tecnovivio* referente a todas las experiencias de una “cultura viviente deterritorializada por intermediación tecnológica” (2015:46); y sus variantes como *tecnovivio interactivo*, a través de los teléfonos celulares inteligentes, WhatsApp, aplicaciones con servicio de video llamada como Zoom y clases virtuales donde hay conexión y respuesta de otras

personas; y el tecnovivio monoactivo que lo caracteriza la relación con una maquina u objeto con un generador humano ausente en tiempo y espacio como los tutoriales de YouTube, videos de TikTok o las clases televisadas del programa “Aprende en casa”, en el contexto de la pandemia Covid 19. Categorías de análisis que nos servirán para continuar con esta investigación y de la que hablaremos más adelante en un epígrafe del segundo capítulo.

## **1.2. Teatralidad social y transteatralización**

Las ciencias de la tradición no han omitido su vigilancia a las manifestaciones de las características teatrales como herramientas de análisis para indagar en las acciones humanas y las relaciones sociales a lo largo de la historia, aunque en su mayoría les han catalogado en el ámbito de la estética, estos fenómenos trascienden el claustro disciplinar, desde la antropología, pedagogía, los estudios de la cultura, la performance, la sociología, por el instinto al juego que nos acompaña desde que somos infantes (infans, el que no habla), el juego escapa de la rigidez; siguiendo a Nicolás Evreinov (1956:48) “El hecho de que el niño juegue sin que nadie lo obligue a ello; que juegue siempre y por su propia voluntad, sin que nadie le haya enseñado la manera de hacerlo, ni cómo hacer su propio teatro, prueba que la naturaleza misma ha puesto en el alma de los seres humanos una especie de ‘voluntad de teatro’ y que el teatro es algo infinitamente más amplio de lo que imaginan los filósofos, y esencialmente diferente de lo que nuestros críticos dramáticos creen.”; años más tarde, Evreinov inspiraría el libro *El poder en escenas* de George Balandier, quien afirmaría que “tras cualesquiera de las disposiciones que pueda adoptar la sociedad y la organización de los poderes encontraremos siempre presente, gobernando entre bastidores, a la ‘teatrocracia’” (1994:15).

Por su parte, el célebre investigador Erving Goffman en su libro *La presentación de la vida cotidiana* (1993), proponía desde la perspectiva sociológica, la analogía de la actuación o representación teatral para describir, estudiar y categorizar la vida social de los individuos respecto a cómo “se presenta y presenta su actividad ante otros, en las situaciones de trabajo corriente, en qué forma guía y controla la impresión que los otros se forman de él, y qué tipo de cosas puede y no puede hacer mientras actúa ante ellos.” (1993:11) La teatralidad está presente en cada ser humano, por lo menos en su carácter social, transpira teatralidad.

Así pues, los espacios, lugares y territorios de una ciudad se transmutan a escenarios sociales, donde los individuos ‘ponen en escena’ la vida con sus acciones y experiencias ante los ojos receptores de otros individuos, que también accionan en la vida social, que descifran y decodifican los signos, símbolos y significaciones culturales.

Esta perspectiva revela otras posibilidades de conocimiento para los procesos socioculturales de las prácticas colectivas y las relaciones sociales de poder, Balandier (1994:15) “La puesta en escena de un juego que muestra los juegos que hacen y deshacen la sociedad: una sociología que no procede por enunciación, sino demostración mediante el drama”; aquí, en este punto, tomamos una posición al respecto del drama entendido como literatura dramática para poner el énfasis en el movimiento continuo de la acción/actuación/representación; Antonio García del Toro, nos ayuda a aclarar este dilema:

Si la literatura, estructura fija que se ofrece para su interpretación, impone una imagen de la realidad y la historia en tanto que es ‘texto’, la mirada teatral promueve una idea de la cultura como proceso antes que como resultado. Ya no debe entenderse la historia solo como un conjunto de textos, convertidos en reliquias, que llegan hasta el presente, sino también como un conjunto de actividades, de ‘puestas en escena’, de modos de representación y de sus interpretaciones por parte del público y de la sociedad. Se trata de una concepción dinámica e interpretativa, que concibe la realidad no como un

producto acabado, sino como uno en continuo desarrollo. (García del Toro, 2011:38).

Cada cultura, pueblo o sociedad manifiesta diversos grados de teatralidad en sus distintos niveles de realidad social, psicológica, política e histórica; pues, como lo hemos manifestado a lo largo de este acercamiento, los procesos culturales tienen en su haber ceremonias, rituales sociales o religiosos que han sido transmitidos como memoria histórica y testimonio.

Por su parte Domingo Adame, en su libro *Para comprender la teatralidad*, relaciona y apunta la interacción permanente entre teatro y cultura como generadores de productos sociales o estéticos, “Las manifestaciones culturales tienen un modo de ser simbólico y otro literario. En este modo de ser simbólico se ubican las expresiones religiosas, filosóficas y artísticas y, dentro de éstas, el teatro.” (Adame, 2006:269)

Los eventos y ceremonias sociales, deportivos, pasarelas de moda, cultos en las iglesias, actos de campaña de algún político, conciertos masivos, forman parte de las teatralidades sociales manifiestas en nuestra cotidianidad, que no podrán llamarse teatro, porque básicamente algunas carecen de ficción e intención estética, pero han recabado herramientas teatrales en sus convenciones sociales como lenguaje con que transmiten información a un colectivo que observa y verifica los mensajes, lo cual “por estar relacionada con la desautomatización de la percepción, la teatralidad permite descubrir en lo observado la intensidad que subyace en el propósito de dejar ver. Una exploración en esta perspectiva revela los excedentes de sentido del hecho en sí.” (Adame, 2006:275).

Como se ha mencionado, la teatralidad tiene un diálogo intrínseco en varias esferas de las relaciones sociales que organizan/controlan la mirada de la otredad para manifestar distintos fines. Apoyándonos en Jorge Dubatti, continuamos el acercamiento a la definición de teatralidad social, sus alcances y características:

La teatralidad (dinámicas de organizar la mirada del otro y dejarse organizar la propia mirada por la acción del otro, establecer un diálogo e interacción en ese juego de miradas) está presente en la esfera completa de las prácticas humanas en sociedad: la organización familiar, la vida cívica, el comercio, el rito, el deporte, la sexualidad, la construcción de género, la violencia legitimada, la educación, y otras innumerables formas de lo que podemos llamar genéricamente la teatralidad social que es fundamento de los intercambios y acuerdos sociales en la vida cotidiana. (Dubatti, 2020:41)

Por su parte, al uso en exceso, sofisticación y plétora de las herramientas del teatro y del ejercicio dominante de organizar la mirada del otro, en las variadas esferas sociales, mediante la teatralidad y a veces sin que se distingan como lo que son, se le conoce como *transteatralización*. Como se ha venido desarrollando, las estrategias y saberes del teatro son puestos a disposición de la política de la mirada que encaja a la perfección en el sistema de la acumulación capital que se vale hoy del ejercicio del poder a través de los mass media y digitales.

Se ha vuelto común que los políticos, la publicidad, conductores de noticias, vendedores de productos, prestadores de servicios, maestros frente a grupo, pastores de iglesias, entre otros, recurran a talleres o entrenamientos del teatro sin que su finalidad sea actuar en una obra teatral; por el contrario, estas herramientas y técnicas de la teatralidad se explotan para sacar el mayor beneficio histriónico en sus campos laborales para convencer, persuadir o inducir a quienes observan. Así pues, la transteatralización ha deshecho los límites teórico-prácticos del teatro y los han adaptado, y adoptado, a diversas prácticas sociales:

Organizar la mirada de vastas audiencias implica construir opinión pública, ganar o perder elecciones, vender más o menos productos. Quien controle la mirada controlará la acción social, y así dominará el poder y el mercado: los saberes del teatro se ofrecen como una potente herramienta para ese control. (Dubatti, 2020:48)

Los medios de comunicación masiva y digitales en su creciente influencia se han adherido a la vida social de los agentes sociales transteatralizados, por ejemplo, con el uso cotidiano de la cámara fotográfica o de video insertadas en los teléfonos celulares inteligentes, con las que se desenvuelven frente a ellas con mucha

“naturalidad” para compartir las imágenes a través de la Internet, organizando la mirada de los usuarios o amigos virtuales.

En México, por ejemplo, han sucedido varios escándalos mediáticos con el periodista Carlos Loret de Mola, quien ha sido acusado por su hábil capacidad de mentir en la información que transmite en los programas de televisión de los que ha estado a cargo, uno de ellos en diciembre del año 2005 con la supuesta captura de tres secuestradores que fue transmitida “en vivo” a nivel nacional. El caso Florence Cassez, como fue conocido, por el nombre de la ciudadana francesa implicada, resultó una simulación planeada y a modo por parte del programa Primero Noticias de Televisa y el entonces director de la Agencia Federal de Investigación (AFI), Genaro García Luna, hoy detenido en Nueva York por sus vínculos con el narcotráfico; esta situación hizo que Loret de Mola fuera acreedor del sobrenombre en redes sociales como #LordMontajes, por la propagación de noticias falsas o fakenews; después, con el auge de las redes sociales y el suave declive del monopolio de la información, se destaparon otros reportajes “montados” del mismo periodista, como su cobertura como corresponsal de la misma televisora en la guerra de Afganistán, donde habrían pagado para que dispararan un tanque durante su transmisión, o las entrevistas pactadas con gobernadores y presidentes en turno, con preguntas planeadas para que se luzcan en los programas televisados, y qué podríamos comentar del montaje de la supuesta niña Frida Sofía que habría quedado atrapada en el colapso de una casa durante el terremoto ocurrido en la Ciudad de México en 2017, al cual le dieron cobertura por más de dos semanas y que resultó completamente falso. A esto queda la pregunta: ¿Cuánta información falsa, como estos montajes, se han hecho de dominio público a través de los medios de comunicación masiva como la televisión?

El teatro a diferencia de los rituales fundó su saber y verdad en la ficción (Parra, 2002:32), lo cual fue agenciado para valerse de esta característica con fines nada

humanistas más que la mentira por “la mentira como ‘verdad’ informativa gracias a la transteatralización” (Dubatti, 2020:48), y como hemos comentado a lo largo de esta investigación, este ejercicio no solo depende del emisor, sino que de manera dialéctica con el receptor crean el espacio para este proceso y ejercicio de poder.

### 1.3. Teatralidades, Poder y Cultura

*<<Yo, el soberano, que estoy fuera de la ley,  
declaro que no hay un afuera de la ley.>>  
-Giorgio Agamben, Homo sacer (2006)*

El poder es ante todo un verbo y como tal denota una acción. En nuestra sociedad, este ejercicio se instituye mediante procesos de comunicación, leyes, normas, acuerdos, disputas y valores culturales que son puestos en práctica por las dinámicas de las relaciones de poder en la estructura social dentro del sistema capitalista. Impera la acumulación del capital para establecer el dominio, quien más puede es quien más tiene, es la dinámica del consumo y exceso de producción.

En la posmodernidad, tanto el poder del Estado como el poder económico se valen del control de la comunicación y la (des)información para legitimar su hegemonía ante los subordinados; esta característica, ha sido de gran talante para favorecer al capitalismo en su fase neoliberal que pretende la homogenización de las culturas de acuerdo a las lógicas del mercado y consumo. Apoyados en el libro *Comunicación y poder*, Manuel Castells sostiene en su hipótesis de trabajo “que la forma esencial de poder está en la capacidad para modelar la mente” (Castells, 2013:19), ante lo cual subrayaría la manipulación de valores, emociones y experiencias socio-corporales para organizar a las sociedades globales y provocar cambios sociales, políticos, económicos y culturales, en lo que Castells denomina la sociedad red, que es propia del siglo XXI en la Era de la Información, fundamentada

en una política mediática, para cuestionar el significado de la democracia alrededor del globo terráqueo.

En las relaciones sociales y de poder existe la posibilidad de resistencias, disputas o procesos de lucha por parte de los dominados que buscan, en el ímpetu de sus valores, el cambio de poderes o su erradicación “con discursos alternativos que puedan vencer la capacidad discursiva disciplinaria del estado como paso necesario para neutralizar su uso de la violencia” (Castells, 2013:34); sin embargo, el dominante se vale, como fuente de poder, de la coacción y su capacidad de ejercerla antes de llegar a la violencia como recurso de dominación para mantener el orden e imponer las normas, por lo cual usa como recurso el consentimiento del otro, la “aceptación de los que están sujetos al poder” (Castells, 2013:28) y su capacidad de instilar miedo a través de la teatralidad del poder, en este punto nos apoyamos de George Balandier cuando señala en su libro *El poder en escenas* que “el consentimiento resulta, en gran medida, de las ilusiones producidas por la óptica social.” (Balandier, 1992:16).

Esta influencia, manipulación y operación se ejerce de forma asimétrica sobre las decisiones de los subyugados “de modo que se favorezcan la voluntad, los intereses y los valores del actor que tiene el poder.” (Castells, 2013:27); Castells, sostiene que la coacción por sí misma no puede afianzar la dominación pues también se instaure mediante la construcción de significados que parten de los discursos, de los cuales los actores sociales rigen sus acciones, de aquí que Balandier sustente que la teatralidad este inmersa para orquestar el dominio a través de nuevas técnicas e instrumentos de poder que la dramaturgia política adquiere como la publicidad, los medios de masas y la propaganda, pues es a través de ellos que “se refuerza la producción de las apariencias, se liga el destino de los poderosos a la calidad de su imagen pública tanto como a sus obras. Es entonces cuando se denuncia la transformación de Estado en ‘Estado-espectáculo’, en teatro de ilusiones. Pero lo que

se somete a crítica aquí, en tanto que perversión, no es sino la amplificación de una propiedad indisociable a las relaciones de poder.” (Balandier, 1992:20).

Por otro lado, Sayak Valencia en su libro *Capitalismo gore* (2010), señala con varias evidencias contundentes que los discursos de la globalización y el capitalismo se ven excedidos para explicar los procesos del *necropoder* en el uso de la ultra violencia para instituirse y lo que ella menciona como necro-prácticas que se muestran sin máscaras con el hiperconsumo de cuerpos y más allá de eso, el hiperconsumo de la vida, en la cual “la vida ya no es importante en sí misma sino por su valor en el mercado como objeto de intercambio monetario. Transvalorización que lleva a que lo valioso sea el poder de hacerse con la decisión de otorgar la muerte a los otros. El necropoder aplicado desde las esferas inesperadas para los mismos detentadores oficiales del poder” (Valencia, 2010:21), se deja entrever aquí uno de tantos dilemas cuando nos preguntamos quién realmente ejerce el poder en la disputa en la que contienden, por un lado, lo que la modernidad nombró Estado-nación, y por otro las lógicas de la economía y el poder capital que impera en su fase neoliberal a nivel mundo y su influencia mercantil sobre el Estado, quien se sugiere soberano e independiente.

Siguiendo con Valencia, advierte el estallido del Estado y la atadura entre economía, política y globalización que acredita el uso de las tecnologías con el filtro de la seguridad interna, eliminación de fronteras y acercamiento con otras latitudes, por lo menos en la virtualidad con el “fin de crear una conciencia social acrítica e hiperconsumista que dé la bienvenida a los sistemas de control y vigilancia sin que estos tengan que ocultarse, ponderando su existencia como lógica, aceptable y demandada por la propia sociedad, condicionando y transgrediendo, de esta manera, las nociones de privacidad y libertad.” (Valencia, 2010:32). En este punto, adelantamos un enlace que desarrollaremos más adelante y tiene que ver con lo que Shoshana Zuboff conceptualiza al gran panóptico como *Capitalismo de vigilancia*,

donde señala que los verdaderos clientes de este modo capitalista son las empresas transnacionales que comercian con la información de los usuarios en los aparatos con inteligencia artificial, las redes sociales y comunicación, en la cual el mercado e intercambio se efectúa basado en el comercio del comportamiento futuro de los seres humanos para lo cual “expropiamos nuestra navegación en línea, nuestros ‘me gusta’ y nuestros clics.” (Zuboff, 2020:24).

Las empresas transnacionales legítimas e ilegítimas como las diferencia Sayak Valencia dirigen la gobernanza pues todo el sistema las adopta a cabalidad para el beneficio de los grandes del capital, la banca y la economía mundial que subvierten y someten al Estado, adquiriendo por bajo costo la soberanía para dirigir a las sociedades contemporáneas, “es decir transformando una unidad política en unidad económica regida por las leyes del intercambio y del beneficio empresarial, y conectada por múltiples lazos al mercado mundial.” (Valencia, 2010:30-31). En este caso recurrimos a Achille Mbembe y su ensayo que tituló *Necropolítica* (2011) para acercarnos a la noción de política y soberanía en cuyo planteamiento entendemos la primera como trabajo de muerte y la soberanía como el derecho a matar sustentado en un Estado de excepción, pues plantea que “la expresión última de la soberanía reside ampliamente en el poder y la capacidad de decidir quién puede vivir y quien debe morir. Hacer morir o dejar vivir constituye, por tanto, los límites de la soberanía, sus principales atributos. La soberanía consiste en ejercer un control sobre la mortalidad y definir la vida como el despliegue y la manifestación del poder.” (Mbembe, 2011:19-20).

La paradoja de la soberanía se establece en un punto de fuga política de la ley. Un espacio sin ley habilitado por la ley en estado de excepción en el cual se puede tomar la vida de los dominados a consideración arbitraria sin pasar por encima de la misma ley. Esta exclusión no está absuelta de las normas y reglas, por el contrario,

hermanan una conexión indisoluble. Al respecto, Giorgio Agamben en su texto *Homo sacer* expone lo siguiente:

Si el soberano, en cuanto decide sobre el estado de excepción, ha dispuesto desde siempre del poder de decidir cuál es la vida a la que puede darse muerte sin cometer homicidio, en la época de la biopolítica este poder tiende a emanciparse de estado de excepción y a convertirse en poder de decidir sobre el momento en que la vida deja de ser políticamente relevante. (Agamben, 2006:180)

En tanto, Agamben señala dos aspectos de la violencia que teoriza como la violencia divina y la violencia soberana, las cuales se confunden en dicho estado de excepción articuladas por la decisión única e irrevocable del mismo soberano quien ostenta tal confusión entre “ley y naturaleza” o “violencia y derecho”; esta confusión obtiene un rango de teatralidad trágica, pues “convierten por un tiempo la escena política en un teatro trágico, puesto que la clave del drama es la muerte física o moral de aquellos a quienes el poder acusa en nombre de la salvaguarda de la forma y de los valores supremos de la sociedad.” (Balandier, 1994:24).

Si entendemos la nación como una comunidad cultural territorializada, que producen estados demandando el monopolio de la violencia en un territorio determinado en los límites de una sociedad como lo expresa Manuel Castells (2013), cabe el cuestionamiento y debate respecto a su jurisdicción, con un componente radical como la globalización y el imperio transnacional que irrumpen no-lugares, desterritorializados, sin ley y en estado de excepción apuntalado por la tecnología, la sociedad en red y la internet, donde los aparatos electrónicos dotados de inteligencia artificial, que favorece al mercado de los datos, información y comportamiento humano dirigen soberanamente campos de concentración digitales, Achille Mbembe señala al respecto:

Las tecnologías de destrucción son ahora más táctiles, más anatómicas y sensoriales, en un contexto en el que se decide entre la vida y muerte. Si el poder depende siempre de un estrecho control sobre los cuerpos (o sobre su concentración en campos), las nuevas tecnologías de destrucción no se ven tan afectadas por el hecho de inscribir los cuerpos en el interior de aparatos

disciplinarios como por inscribirlos, llegado el momento, en el orden de la economía máxima, representado hoy por la 'masacre'. (Mbembe, 2011:63)

Nuestra sociedad marcada por el hiperconsumo se vale de tácticas que los empresarios encaminan y que continua el legado de la doctrina neoliberal del libre mercado globalizado que improvisa y se adecua, donde todo vale y puede ser vendible como objeto del consumo individual, la muerte, la vida, los cuerpos, la sangre, valores como la justicia, la humanidad o la democracia, y se legitima generando identidades violentas y estresadas por adherirse a la clase social arriba en la pirámide, movidos por necesidades de artificio y engaño, que por un escalón ficticio podrían anular su propia vida, siguiendo a Sayak Valencia encontramos lo siguiente:

sí identificamos ciertos procesos que están emparentados con la globalización y el flujo de modelos económicos criminales que se empiezan a visibilizar en las sociedades primermundistas tanto en los noticieros como en las prácticas de consumo que, a través del cine, la música, los videojuegos, el arte y la literatura están cumpliendo función de instaurar, legitimar y reproducir identidades violentas y, en muchos de los casos, criminales. (Valencia, 2010:28)

Las invenciones no acaban nunca porque siempre hay algo nuevo por consumir, no hay autenticidad en empaquetados iguales y homogéneos de la hiperproducción, sin lugar a ningún tipo de deleite, y ahí es donde se sostiene el régimen neoliberal, en la rutina del consumo interminable de las emociones que suscitan las cosas y no la cosa en sí misma. Se pondera la imagen y el narcicismo, la cultura del yo y después yo, alimentando al egoísmo y el consumo para sí, el individualismo; ante la insatisfacción de la realidad, la violencia y la muerte se ofertan como productos asequibles, válidos y normalizados. El filósofo coreano Byung Chul Han en su libro *La desaparición de los rituales*, contrapone a esta situación el uso de los rituales como técnica cultural para contrarrestar, por ejemplo, el trastorno de déficit de atención legada por la irrupción de los mass media y la percepción serial: "La percepción nunca descansa. Olvida cómo demorarse en las cosas. La atención profunda como técnica cultural se educa justamente mediante

prácticas rituales y religiosas. No es casualidad que la palabra ‘religión’ proceda de *relegare*, fijar la atención.” (Han, 2020:10)

De acuerdo con lo expuesto en este epígrafe, el poder soberano es quien está legitimado y avalado jurídicamente en un espacio privilegiado al margen de su ley; por su parte, los campos de concentración nazis fueron el culmen del absurdo hacia el *biopoder* como lo describió Michel Foucault, este derecho de muerte y poder sobre la vida se ha expandido quebrantando fronteras e instalándose en las políticas contemporáneas con el control total de las masas y el apoyo tecnológico que se va colando por latitudes recónditas del globo, haciendo de la sociedad en red un campo de concentración masivo y expedito para el holocausto mundial. Las guerras que también son un medio para alcanzar y establecer la soberanía se han tornado biológicas, silenciosas pero eficaces, con la más alta tecnología de espionaje, embestida y vigilancia como el ataque relámpago con drones de Estados Unidos sobre la vida del general iraquí Qasem Soleimani en enero de 2020, a quien eliminaron oprimiendo un botón al resguardo de la distancia; o, sin ir más lejos, nuestro contexto en el cual se escribe esta investigación, aislados y a expensas de la contingencia de salud mundial a causa de la pandemia SARS-COV 2, que ha modificado nuestras actividades humanas, relaciones sociales, prácticas socio-culturales con la impensable posibilidad de detenerse un momento pues dentro del sistema capital a costa de la producción y el consumo a grandes escalas, adaptada al régimen neoliberal donde en el lugar de los supervivientes no hay espacio para los desposeídos, grupos vulnerables y de riesgo catalogados por la propia Organización Mundial de la Salud; hay vidas que valen para ser salvaguardadas y otras que no, de acuerdo a su nivel de producción dentro del sistema. Al respecto Michel Foucault, indica lo siguiente:

Si el genocidio es por cierto el sueño de los poderes modernos, ello no se debe a un retorno, en la actualidad, del viejo derecho de matar; se debe a que el poder reside y

se ejerce en el nivel de la vida, de la especie, de la raza y de los fenómenos masivos de la población. (Foucault, 2019:127-128)

Por su parte, en el contexto de la pandemia, el estado de Chiapas, se disputa los primeros lugares en pobreza, marginación y analfabetismo con gente que vive “al día” para sustento de una familia con el discurso que prefieren: “vivir ‘bien’ un mes a morir de hambre”, situación que le valió figurar en redes sociales como uno de los estados que menos respetaba el llamado al aislamiento, esto despertó variedad de discursos con ideologías diversas, de odio y violencia en redes desde la posibilidad de lanzar piedras de manera anónima; y también, fue aprovechado como consigna manipulable a los intereses religiosos y políticos que, con el chispazo de las profundas lógicas culturales del miedo e incertidumbre, detonaron en acciones de persecución de médicos y enfermos, migrantes, quema de casas, palacios de gobierno, instalaciones o equipamientos de hospitales.

Aunado a lo anterior, la gran mayoría de jóvenes de niveles básico, medio, superior y postgrado seguimos tomando clases en línea, o a través de la televisión que sigue educando las masas latinoamericanas, gracias a que podemos conectarnos a la red de Internet y tenemos acceso a una computadora, dispositivo móvil o televisor. Así, una cantidad significativa de personas ha deterritorializado sus espacios de estudio, trabajo y producción a lo que se denomina home office o trabajo en casa. En el claustro también hay suficiente tiempo para reflexionar, a veces se acentúa la soledad, se extraña la libertad y es que esta situación ha puesto el dedo en la llaga pues restringe y modifica nuestras relaciones sociales a relaciones tecnoviviales puesto que las acciones sociales se tornan a una interacción impersonal con intermediación tecnológica y alimentando con estas experiencias tecnoviviales al rapaz acumulador que describe Shoshana Zuboff:

La conexión digital es hoy un medio para satisfacer los fines comerciales de otros. En su fundamento mismo, el capitalismo de vigilancia es parasítico y autorreferencial. Resucita aquella vieja metáfora de Karl Marx, que retrató el capitalismo como un vampiro que se alimenta del trabajador, pero le da un giro

inesperado: en lugar de los trabajadores, la fuente de alimento del capitalismo de vigilancia es cualquier aspecto de la experiencia de cualquier ser humano. (Zuboff, 2020:22)

Los fenómenos que suscitan las experiencias con la Internet son tan variados que, en esta temporada de crisis por la pandemia COVID-19, desde la academia y la institución universitaria tampoco podemos negar qué tan importante ha sido el uso de las telecomunicaciones ante tal situación de aislamiento social, y también dar cuenta de la gran cantidad de mensajes de odio, discursos de violencia explícita, teatralidad de la muerte en video y performatividad del caos informativo, las cuales, en tanto acción política, generan posicionamientos socioculturales que se comparten y viralizan mientras nos disputamos la partida de ajedrez entre la vida y la muerte. Por su parte, Yael Zaliasnik en su libro *Memoria Inquieta*, analiza los conceptos relacionales en red de la memoria, teatralidad y ciudadanía con las características políticas de performatividad, que nos sirve para pensar también la interacción en redes sociales y apunta lo siguiente:

Como lo demuestran muchas expresiones de teatralidad contemporáneas, existe una gran gama de distintas telas y materiales, de variados diseños y entramados para a/bordar este escenario donde lo estético y lo político se entretrejen entonces conformando una tela/red. Esta es un espacio intersticial con fronteras lábiles que, más que representar barreras que aíslan, separan, dividen, fomentan una propensión a la mezcla, donde uno acciona y transforma al otro que, a la vez, acciona y transforma al primero (en un sentido figurado porque ninguno realmente es el “primero”), es algo simultáneo, dinámico, móvil, pendular.” (Zaliasnik, 2016:34)

Como se ha expuesto, el mercado financiero global en coalición con los Estados, entre ellos el Fondo Monetario Internacional son quienes tienen la última palabra para someter y decidir sobre el uso de las redes tecnológicas de la comunicación de la mano de las transnacionales digitales, en este caso los grandes desarrolladores de la programación como es la franja de California, específicamente situados en Silicon Valley donde surge el GAFAT como lo ha definido el analista de geopolítica y mexicano Alfredo Jalife, y que conforman el acrónimo conjunto de las

empresas Google, Apple, Facebook, Amazon y Twitter, de las cuales es innegable su poderío y soberanía sobre la información vertida en sus plataformas, que hoy se ven inundadas por las actividades de gran parte de los sujetos que han mudado su trabajo a un no-lugar sin ley aparente; esta situación la describe Manuel Castells “el unilateralismo geopolítico se somete en última instancia a las realidades de nuestro mundo globalmente interdependiente. En suma, los estados, incluso los más poderosos, tienen algo de poder (por lo general, destructivo), pero no El Poder.” (Castells, 2013:70).

#### **1.4. Violencia**

Si bien el tema de la violencia a lo largo de la historia ha despertado diversos intereses en los variados campos académicos es cierto que, ante el cumulo de información, su abordaje puede resultar ambiguo si no aclaramos algunas cuestiones antes para asentar las bases desde qué miradas partimos en este documento de investigación. De primera instancia algunos autores sugieren hablar del plural, es decir, las violencias, pues como se ha mencionado, su complejidad requiere cuidado en la enunciación, pero volveremos a ello más adelante.

El informe sobre violencia que emite la Organización Mundial de la Salud (OMS) fechada en el 2014 registra entre los más afectados a niños, mujeres y adultos mayores, y manifiesta algunos factores de riesgo como sus detonantes, entre ellos la desigualdad económica, el consumo indebido de alcohol y la atención parental inadecuada, lo cual incrementa la probabilidad de tipos de violencia de las cuales nombramos: violencia juvenil, violencia de pareja, violencia sexual contra mujeres y maltrato infantil; de estos últimos, son quienes podrían reproducir un comportamiento agresivo o antisocial en edades posteriores si por alguna circunstancia han presenciado la violencia en sus hogares o comunidad por rechazo,

negligencia o castigos físicos severos. La OMS, junto a su grupo de expertos y basado en exámenes sistemáticos de los datos científicos, ha propuesto siete estrategias en pro de la prevención de la violencia, de las cuales destacan: promover la igualdad en materia de género, establecer programas de detención, atención y apoyo a las víctimas, y cambiar las normas sociales y culturales que propician la violencia. Con lo anterior, podemos constatar que la violencia y su conceptualización puede variar según sus manifestaciones, circunstancias, causas y por tanto, los modos empleados para su prevención.

Como se mencionaba al principio de este epígrafe, autores como Agustín Martínez Pacheco, en su artículo *La violencia. Conceptualización y elementos para su estudio* (2016), prefiere hablar de las violencias debido a la complejidad con que se muestran y contrapone dos conceptualizaciones, la primera distinguida por el uso de la fuerza para causar daño y obtener algo que el otro no quiere, y la segunda basada en la negación del otro; de las cuales, subdivide campos de acuerdo a características, causalidad, formas y dinámicas que asume, las consecuencias y su valor o función específica.

Siguiendo con el análisis que hace Martínez Pacheco, la violencia caracterizada por el ejercicio de la fuerza con la intención de causar daño, es un comportamiento o acción de un victimario sobre de otro que es la víctima, hablamos de dos actores o grupos, uno activo y el receptor, pasivo; lo cual, limita el concepto al hecho directo de la acción sin considerar el contexto socio-histórico, ni coerciones morales o psicológicas y relaciones de poder.

Por su parte, José Sanmartín Esplugues en su artículo *¿Qué es la violencia? Una aproximación al concepto y a la clasificación de la violencia* (2007), enfatiza la distinción entre agresividad y violencia, mientras que la primera es biológica, pues es una conducta innata, que se impulsa instintivamente con determinados estímulos y se inhibe de la misma manera; la violencia, es agresividad alterada por la acción de

factores socioculturales que anulan el carácter instintivo tornado a una conducta intencionada y dañina. Sanmartín coincide con Martínez Pacheco al catalogar a la violencia en dos direcciones, activa y pasiva, es decir, violencia por acción y violencia por inacción u omisión, por ejemplo, los golpes como acción directa y la negligencia como inacción. Sin embargo, para Sanmartín es de suma importancia la clasificación de la violencia de acuerdo al tipo de daño que causa como la violencia física, emocional, sexual y económica, el tipo de agresor y el tipo de víctimas, a saber, violencia contra la mujer, de género, maltrato infantil y violencia contra adultos mayores, cada una con características específicas como también lo registra la OMS en el informe antes mencionado.

Para darnos una idea clara de la extraordinaria complejidad del tema, José Sanmartín et al. en su libro *Reflexiones sobre la violencia* (2010), citando a Étienne G. Krug, concibe 26 tipos diferentes de violencia entre las combinaciones siguientes, de las cuales, en sus propias palabras, considera insuficientes: autodirigidas, víctima y agresor coinciden; interpersonal, perpetrada por un grupo de individuos, organizado o no, contra otra persona, puede ser familiar o comunitaria; colectiva, es practicada por grupos grandes, el Estado o tropas irregulares, puede ser violencia social, política o económica.

Ante esta insuficiencia que Sanmartín observa en la clasificación de Krug, propone una sistematización basado en tipos para la detección de la violencia, hemos mencionado dos con anterioridad como son el criterio de modalidad de la violencia, acción u omisión; tipo de daño causado que puede ser físico, psicológico, sexual y económico; además, el sujeto de la violencia, individuo o grupo organizado o no; el paciente de la violencia, individuo o grupo organizado o no; el tipo de daño causado; el escenario o contexto en que ocurre, familia, escuela, calles, medios de comunicación, conflictos armados.

Aunque la clasificación de las violencias es exhaustiva y puede resultar confusa, es necesario hacer las distinciones con el fin de identificarlas en cada contexto sociocultural para prevenirla y en el mejor de los casos erradicarla. Para esta investigación ponemos especial énfasis en el último criterio de evaluación de la violencia propuesto por Sanmartín, el cual hace referencia al escenario o contexto, y específicamente, en lo que denomina violencia en las pantallas, es decir, en los medios de comunicación que, con el desarrollo de los mass media, ha expandido y desterritorializado su alcance, recepción y consumo deliberado, a modo de entretenimiento, en el que entran hoy día, además de la televisión y el cine, el uso de las redes sociales. ¿Qué tipo de violencias se pueden identificar en los contenidos audiovisuales de los grupos en redes sociales? ¿Cuál es el efecto en el espectador de contenidos audiovisuales violentos? Volveremos a ello más adelante.

Pierre Bourdieu, para el tipo de violencias que pueden prescindir del uso desmedido de la fuerza, las clasifica como violencia simbólica y nos dice en su libro *La dominación masculina* (2000) que la víctima llega a asimilar la violencia como natural cuando la internaliza y esto hace que la relación de dominio se invisibilice; por su parte, José Sanmartín (2010) coloca este tipo en su segundo criterio de evaluación de la violencia de acuerdo al daño que causa y la describe como violencia psicológica, la cual tiene mayor repercusión en la forma en que se percibe al mundo, es decir, en la cognición humana, o presentar afectación emocional con baja autoestima, o desarrollar trastornos obsesivos dañando la conducta de la víctima. Bourdieu la describe de la siguiente manera:

La violencia simbólica se instituye a través de la adhesión que el dominado se siente obligado a conceder al dominador (por consiguiente, a la dominación) cuando no dispone, para imaginarla o para imaginarse a sí mismo o, mejor dicho, para imaginar la relación que tiene con él, de otro instrumento de conocimiento que aquel que comparte con el dominador y que, al no ser más que la forma asimilada de la relación de dominación, hacen que esa relación parezca natural (...) son el producto de la asimilación... (Bourdieu, 2000: 51)

Hasta el momento hemos revisado las violencias estudiadas y enunciadas por algunos teóricos importantes para contrastar las visiones y darnos un panorama de nuestro tema, por lo cual, cabe destacar que este registro ha estado enfocado en el campo disciplinario de las ciencias sociales, más específico en la mirada sociológica, donde se concibe como relación social y de poder; en consecuencia, y para complementar esta investigación, nos disponemos a enlazar la propuesta de un escritor francés que trata la violencia desde la antropología cultural y la filosofía, esta es la obra de René Girard, quien basa su tesis en el sacrificio.

Este autor para explicar su noción acerca del origen de la violencia desarrolla la teoría mimética y hace de su labor un esfuerzo loable cuando identifica que, en gran parte de los mitos fundacionales de las grandes instituciones humanas, precediendo a las culturas y sociedades modernas, aparecen los sacrificios; Girard, en su crítica literaria parte de la premisa de la figura mítica del chivo expiatorio, es decir, que un inocente paga por un culpable, pues, para este teórico, en la génesis del ser humano y la cultura: esta la violencia. A continuación, desarrollaremos esta idea.

En el ensayo *Violencia, religión y justicia social* dentro de libro *Reflexiones sobre la violencia* (2010: 6962- 6965), Agustín Domingo Moratalla, reconoce en los planteamientos de Girard su relación con el “enfrentamiento personalista porque apela a la responsabilidad y compromiso de una investigación filosófica donde teoría y praxis no son ámbitos separados sino complementarios, donde la reflexión teórica no es aislamiento o separación de la interacción social sino integración, compromiso y responsabilidad social.”, esto por el enfoque de Girard para afrontar la problemática de la violencia como fenómeno cultural y desafío convivencial de las diferentes relaciones humanas.

Las primeras obras de René Girard fueron acogidas con bastante recelo por la comunidad científica y apresuraron las críticas negativas para denostar la valía de

estos textos por su cercanía al análisis religioso; sin embargo, la comunidad cristiana tenía una reacción similar contra Girard pues, en su libro *El chivo expiatorio* (1986), imponía un paradigma de investigación donde revisa la función simbólica y racionalizadora de las religiones, y plantea el sacrificio sin ningún velo complaciente y como catalizador de la violencia; más tarde, lo reconocerían como “el Darwin de la cultura y las ciencias humanas”.

En el texto *La violencia y lo sagrado* (1995: 97), en la *Génesis de los mitos y de los rituales*, René Girard plantea la reflexión en dos direcciones en torno a la religiosidad, en las que la primera tesis refiere el ritual al mito y reza el acontecimiento y las creencias como el origen de las prácticas rituales, y la segunda en dirección opuesta, dejando al ritual (el sacrificio) como responsable tanto de los mitos, los dioses, la tragedia e incluye cualquiera de las formas culturales. Si bien en el primer epígrafe de esta investigación hemos desarrollado el tema de la ritualidad y la teatralidad, en este apartado se nos hace de suma importancia enlazar los conceptos sin repetir lo que con antelación desarrollamos y que ahora se complementan.

Para René Girard es refutable la idea del deseo lineal, donde hay un sujeto deseante de un objeto/sujeto deseado, su análisis que empieza por ser crítica literaria observa la estructura del deseo mimético, donde este siempre es un triángulo en el que encontramos al sujeto que desea, un mediador y un objeto o sujeto deseado, es decir que el deseo es deseo del otro y según el otro, no conservamos la libertad de desear puesto que se da por contagio mimético, lo que trae como consecuencia la violencia. Ángel Barahona (2014), en su libro *René Girard de la ciencia a la fe*, nos lo explica de la siguiente manera:

La genial aportación de Girard consiste en advertir que, tanto en la novela como en la realidad, las relaciones humanas no son caóticas, espontáneas, libérrimas o lineales, originales y directas. El deseo que dirige nuestra acción y decisión es de carácter mimético. Imitamos todo lo que vemos; en el plano de las relaciones humanas imitamos a aquellos con los que guardamos un estrecho contacto. Padres, hermanos, profesores, amigos, son señales luminosas que están

lanzando continuos dobles y, a veces, contradictorios mensajes: 'imítame' - porque así me veo a mí mismo como alguien amable, capaz de atraer el deseo de otros y, por tanto, de amarme a mí mismo un poco- y, a la vez, 'no me imites' porque si te acercas demasiado siento el vértigo de la amenaza de un enemigo potencial. (Barahona, 2014: 24-25)

Lo que lleva a la rivalidad es el mecanismo mimético el cual se activa cuando es observada por otros, este deseo triangular varía según las distancias de contacto entre el sujeto deseante y el modelo-mediador, este último puede tener características internas o externas; mientras que en la interna, por la cercanía, el sujeto cree merecer el objeto deseado, promueve la competencia violenta; en la externa, puede provocar admiración en el sujeto deseante que ve divinizado al mediador estableciendo las jerarquías y diferencias.

Es de acuerdo a la distancia entre el mediador y el imitador que disminuye o se fortalece el contagio mimético, ello provoca crisis individuales y colectivas, lo que Girard anotará como enfermedad ontológica; la autonomía del deseo se disipa por completo, el contagio de la enfermedad es inevitable, "el modelo es el modo de ser anhelado por el imitador y en ello éste pierde parte de su identidad personal. Es el vértigo del no ser que experimenta el imitador lo que Girard llama enfermedad ontológica." (Barahona, 2014: 22-23)

Las distancias que, también se encargan de establecer las jerarquías, serán las propicias para instituir el orden de los sistemas sociales y culturales puesto que, como se ha mencionado limitará la diferenciación o la indiferenciación entre el sujeto deseante y el modelo-mediador del deseo. Así pues, la crisis del orden jerárquico y de identidad reventará en conflicto uniendo a la comunidad contagiada contra un enemigo común, lo que Girard denominará: el chivo expiatorio.

En el análisis de esta violencia mimética, desencadenada sobre una víctima culpada por supuestamente alterar el orden social, es que René Girard encuentra las similitudes en las obras literarias como los textos dramáticos de William Shakespeare, los modelos antropológicos y el Antiguo Testamento en derredor al

asesinado o la violencia fundacional, es decir, el sacrificio, que otorga el carácter sacro a la víctima que ha venido a resolver por un tiempo la crisis con su muerte ritual y criminal. Barahona lo escribe con lo siguiente:

Los sacrificios representan la polarización de la violencia mimética contra las víctimas sustitutorias, lo que devuelve el orden a la comunidad o sociedad, evitando la indiferenciación, es decir, la crisis del *degree*. Se trata de una purga o purificación típica de las comunidades primitivas. El rito es una forma de comportamiento mimético que canaliza el conflictivo representándolo, una mediación externa frente a la mediación interna que escenifica el asesinato, al igual que el mito es visto como una hulla grabada en la memoria de una crisis vivida por la comunidad como caos. (Barahona, 2014: 38-39)

Es en el manuscrito *El chivo expiatorio* (1986) que René Girard trata de desmitificar los textos de persecución de chivos expiatorios a lo largo de la historia de la humanidad como documentos judiciales que dan cuenta real del contexto social en que fueron escritos y comienza por el análisis del poema *El juicio del Rey de Navarra de Guillaume de Machaut* que justifica la matanza de judíos culpándoles por el rumor de envenenamiento de ríos que abastecían de agua potable a la ciudad y que estaba matando a los ciudadanos; sin embargo, tras el asesinato masivo, justificado en el poema, las muertes no cesan pues la peste negra es en realidad quien azota Francia entre 1349 y 1350. Girard afirma la realidad de las persecuciones entre verosimilitudes e inverosimilitudes del propio texto de Guillaume, pues las víctimas y la violencia fueron reales. “La matanza de los judíos es igualmente real, justificada a los ojos de las multitudes asesinas por los rumores del envenenamiento que circulaba por todas partes. El terror universal de la enfermedad concedía a estos rumores el peso suficiente para desencadenar dichas matanzas.” (Girard, 1986: 8).

Estos textos de persecución manifiestan violencias reales que en su mayoría fueron colectivas y redactadas desde la visión de los perseguidores con su arbitrariedad notoria y “estimuladas generalmente por una opinión pública sobreexcitada” (Girard, 1986: 21); estas persecuciones que el autor analiza, surgieron en periodos de crisis que debilitan las instituciones con la formación de multitudes

que las presionan para sustituirlas. Como la persecución a médicos y migrantes durante la crisis de la pandemia SARS COV-2 que hoy nos aqueja. Estas circunstancias, nos dicta Girard, “A veces se trata de causas externas, como epidemias, sequía extrema, o inundaciones, que provocan una situación de miseria. Otras, de causas internas: los disturbios políticos o conflictos religiosos. (...) sean cuales fueres sus causas auténticas, las crisis que desencadenan las grandes persecuciones colectivas, quienes las sufren siempre las viven más o menos de la misma manera.” (Girard, 1986: 21).

En el *Edipo Rey* de Sófocles identificará la crisis social en la enfermedad de colera que describe el dramaturgo como el contagio mimético de la violencia en la comunidad, la violencia de Layo, Creonte, Tiresias y Edipo, desembocan en la desaparición de las diferencias. En el libro *La violencia y lo sagrado* (2005) Girard lo comenta de la siguiente manera: “La crisis sacrificial debe ser definida como una crisis de las diferencias, es decir, del orden cultural en su conjunto. En efecto, este orden cultural no es otra cosa que un sistema organizado de diferencias; son las distancias diferenciales las que proporcionan a los individuos su ‘identidad’, y les permite situarse a unos en relación con los otros.” (Girard, 2005: 56)

René Girard se atreve a cuestionar la función racional del sacrificio que está presente en diversas culturas, esto lo lleva a revisar mitos fundacionales en los que se dejan entrever sacrificios y propone a la literatura como conocimiento válido para la comprensión del comportamiento humano pues “los lectores nos enfrentamos con los demonios de los escritores, que son, en parte, los demonios de su generación. El tema estrella de la literatura es, según Girard, la enfermedad ontológica.” (Barahona, 2014: 24); lo cual, lleva al autor a atribuir a la violencia del sacrificio una función catártica para la comunidad, en tanto que, es el homicidio o asesinato colectivo lo que paradójicamente restablecería el orden social y cultural antes perdido por la crisis.

De todas las instituciones sociales, la religiosa es la única a la que la ciencia nunca ha conseguido atribuirle un objeto real, una función auténtica. Afirmamos, pues, que lo religioso tiene por objeto el mecanismo de la víctima propiciatoria; una función consiste en perpetuar o renovar los efectos de este mecanismo, esto es, mantener la violencia fuera de la comunidad." (Girard, 2005: 100)

En las culturas del sacrificio, el autor descubre que ante la amenaza de las crisis que asechaban a la ciudad como epidemias, invasiones extranjeras o conflictos internos, siempre había un *pharmakos* o chivo expiatorio dispuesto a sanear a la comunidad contagiada de violencia, al cual, en algunos casos, se le paseaba por toda la ciudad con el fin de contener la violencia popular para después sacrificarla y convertirla en violencia benéfica de paz y fecundidad. Encontramos pues en la tesis de Girard que los mitos rememoran y los rituales conmemoran un acontecimiento difícil de ignorar, desde los cuales se establecen ciertas instituciones culturales:

Quieren reproducir con la mayor fidelidad posible el modelo de una crisis anterior que se ha resuelto gracias al mecanismo de la víctima propiciatoria. Todos los peligros, reales o imaginarios, que amenazan la comunidad son asimilados al peligro más terrible que pueda confrontar una sociedad: la crisis sacrificial. El rito es la repetición de un primer linchamiento espontáneo que ha devuelto el orden a la comunidad porque ha rehecho en contra de la víctima propiciatoria, y alrededor de ella, la unidad perdida en la violencia recíproca. (Girard, 2005: 103)

Por otro lado, la circularidad del contagio mimético que lleva a la enfermedad ontológica, la pérdida de las diferencias por la indiferencia, que devora a los individuos modernos, consumidores de mimesis por medio de la publicidad y enclaustrados en la productividad masificada, constituye el narcisismo de nuestra época reflejada en pantallas negras de los diversos dispositivos móviles inteligentes. Aislados con las ideologías modernas y la pérdida de sentido, plagados de una uniformidad que todo lo reduce a lo igual como copia, se desatan crisis de identidad propiciadas por la voracidad de lo global.

En el libro *La expulsión de lo distinto* (2017), Byung Chul Han advierte el violento poder de lo global que regula todo como cambiante, comparable e igual,

suprimiendo la identidad y el sentido de los individuos, tal como hemos señalado en los textos de René Girard, como violencia de lo igual que provoca “una contrafuerza destructiva”. Para este autor, la violencia terrorista, por ejemplo, más que el tema religioso, es la resistencia de lo singular contra el sometimiento al poder violento de lo igual. Han, se remite a los señalamientos de Baudrillard respecto a la arquitectura de las Torres Gemelas objeto de ataques terroristas en 1993 y su desaparición en 2001, “Los edificios gemelos, iguales entre sí y que se reflejan mutuamente, constituyen un sistema cerrado en sí mismo. Imponen lo igual, excluyendo por completo lo distinto. El atentado terrorista abrió brechas en este sistema global de lo igual.” (Han, 2017: 14)

Aún en naciones occidentales que se proclaman “desarrolladas” donde impera el sistema cerrado del neoliberalismo existen desigualdades sociales marcadas por el poder económico que provocan inseguridad y miedo a un futuro incierto, esto lo comenta Han como parte del caldo de cultivo que se adhiere al terrorismo o fuerzas nacionalistas étnicas que por desesperación engendra enemigos imaginarios para recuperar el sentido y la identidad:

El dinero es un mal transmisor de identidad. Sin embargo, puede remplazarla pues el dinero proporciona a quien lo posee al menos una sensación de seguridad y de tranquilidad. Por el contrario, quien ni siquiera tienen un poco de dinero no tiene nada: ni identidad ni seguridad. Así, forzosamente se evade a lo imaginario, por ejemplo, a la idiosincrasia de un pueblo, la cual pone rápidamente a disposición una identidad. Al mismo tiempo se inventa un *enemigo*, por ejemplo, el islam. Es decir, a través de unos canales imaginarios levanta *inmunidades* para alcanzar una identidad que otorga sentido. El miedo por *sí mismo* hace que inconscientemente se provoque la nostalgia de un enemigo. El enemigo es, aunque de forma imaginaria, un proveedor de identidad. (Han, 2017: 15-16)

Siguiendo con Byung Chul Han encontramos pues similitudes con la tesis de Girard en cuanto al contagio mimético y la enfermedad ontológica; Han, se apoya en Baudrillard quien ve la violencia de lo global como un cáncer y usa el modelo inmunológico del que la científicidad se ha valido para ostentar la sustitución,

anticuerpos, trasplante y rechazo; sin embargo, señala Han, que el virulento poder de lo global manifiesto en las redes y la viralidad de lo virtual no alcanza a cubrirlo el modelo inmunológico porque no atañe a problemas de la interconexión y las explica como “violencia de la positividad, es postinmunológico. Baudrillard no se da cuenta de este cambio de paradigma constitutivo del orden digital y neoliberal. Las inmunidades forman parte del orden terrenal.” (Han, 2017: 17)

Aunque para Han no vale la explicación del modelo inmunológico para la exuberancia de la hipercomunicación en que vivimos en la era digital, desarrolla su explicación del consumo de lo igual con experiencias corporales como la sensación de vómito provocada por los excesos de lo igual y del cual puede incitar a trastornos como la bulimia y “los atracones de series” en la ausencia de lo singular; ello le vale a nuestro autor argumentar y declarar la desaparición de los rituales ante la violencia irracional del poder económico y comercial. Para Han, la respuesta estaría en la hospitalidad:

La hospitalidad es la máxima expresión de una razón universal que ha tomado conciencia de sí misma. La razón no ejerce un poder homogeneizador. Gracias a su *amabilidad* esta en condiciones de reconocer al otro en su alteridad y de darle la bienvenida. *Amabilidad significa libertad.* (Han, 2017: 20)

En su ensayo *La desaparición de los rituales* (2020), Byung Chul Han señala a los rituales como acciones simbólicas que generan una comunidad sin comunicación y que el imperativo de hoy día es comunicación sin comunidad. Expone que los rituales constituyen y refuerzan la percepción simbólica, donde “el símbolo, palabra que viene del griego *symbolon*, significaba originalmente un signo de reconocimiento o una ‘contraseña’ entre gente hospitalaria (*tessera hospitalis*). (Han, 2020: 6), este re-conocer, explica Han citando a Hegel, como “instalación en un hogar”, es decir, “reconocer algo como lo que ya se conoce” (Ibidem); con los rituales, la comunidad habita este mundo como un hogar y celebra el tiempo compartido. En contraparte, la producción masiva y el hiperconsumo detenta contra

el tiempo en su afán de absorberlo en la metástasis del poder económico y comercial. Lo que nos dice Han, es que los rituales otorgan repetición, mismidad y durabilidad, lo cual no es conveniente para la hiperproducción pues demorarse en algo refleja pérdidas económicas y tiempo.

El argumento de Han en relación a los rituales es contundente pues revela aspectos importantes de investigación y análisis de sociedades contagiadas de violencia, la pérdida de la percepción simbólica que generan los rituales contra la percepción serial impulsada por la mass media en el contexto de hiperproducción de información, que se viraliza en segundos y coloniza a las masas poblacionales con estrategias geopolíticas de terror; se consumen las emociones así como los cuerpos violentados, la muerte, se promueven movimientos sociales que benefician el crecimiento de poderosos capitales, o se crean chivos expiatorios a perseguir. La explotación del trabajo se digitaliza porque se oferta al por mayor el acceso a la fama narcisista de la violenta repetición de lo global:

La desaparición de los símbolos remite a la progresiva atomización de la sociedad. Al mismo tiempo la sociedad se vuelve narcisista. El proceso narcisista de interiorización desarrolla una animadversión hacia la forma. Las formas objetivas se rechazan a favor de los estados subjetivos. Los rituales son inasequibles a la interioridad narcisista. La libido del yo no puede acoplarse con ellos. Quien se entrega a los rituales tiene que olvidarse de sí mismo. Los rituales generan una distancia hacia mismo, hacen que uno se trascienda a sí mismo. (...) Hoy la percepción simbólica desaparece cada vez más a favor de la percepción serial, que no es capaz de experimentar la duración. (Han, 2020: 9)

Para complementar, Theodor W. Adorno, ya preveía la producción serial cuando acuñó, a la par de Horkheimer, la particularidad del concepto Industria Cultural, cuando se refiere al consumo de las masas y de una estructura previsible, la cual le condujo a desarrollar su *Teoría Estética* (2004); aunque, en nuestra investigación no caeremos en su debate acerca del arte, cabe revisar su aportación a los Estudios Culturales y la comunicación; Theodor W. Adorno, hace una fuerte crítica respecto al sistema de producción industrial de la cultura a través del cine, la

radio y televisión; Manuel Silva Rodríguez, en su ensayo titulado *Relectura de la noción de industria cultural de Theodor Adorno* (2013), lo sintetiza como “el sistema de producción industrial de artefactos estéticos idénticos en su estructura y en su sentido, hechos en y para ser circulados en los medios masivos de comunicación y para ser dirigidos al consumo masivo de un público construido por la propia industria.” (Silva, 2013: 178), lo que Adorno reclama duramente es que los productos sean determinados por oferta y demanda, la sociedad de consumo inducido y comercialización de estos productos culturales del mundo moderno en el amasijo de los negocios y la política, por lo que ve en la Industria Cultural un instrumento más de los intereses del poder.

La noción de Industria Cultural que desarrolla Adorno y Horkheimer, nos sirve para complementar el análisis que venimos planteando con Byung Chul Han, cuando advierte la pérdida de la *percepción simbólica* por la creciente influencia de la *percepción serial*, en consecuencia a lo que Adorno advierte con la producción en serie de la cultura de una ideología globalista y totalitaria que todo lo mercantiliza, según la cual “ya sea como propaganda -y no solo de sistemas fascistas- o como entretenimiento sirve a la conservación y a la reproducción de un orden social, político e ideológico.” (Silva, 2013: 180). Entonces, intuimos por qué el auge de las plataformas digitales como Netflix, Amazon Prime y YouTube que ofrecen series con temáticas violentas, por ejemplo, las narcoseries latinoamericanas, y en el contexto de la pandemia SARS COV-2, las búsquedas en primer lugar de series apocalípticas como *The Walking Dead* y *Dark*, entre otras. Byung Chul Han, lo reflexiona de la siguiente manera:

La percepción serial como captación sucesiva de lo nuevo no se demora en ello. Más bien se apresura de una información a la siguiente, de una vivencia a la siguiente, de una sensación a la siguiente, sin finalizar jamás en nada. Las series gustan tanto hoy porque responden al hábito de la percepción serial. En el nivel de consumo mediático la percepción visual conduce al *binge watching*, *el atracón de televisión* o *el visionado bulímico*. (Han, 2020, 9-10)

Han, en términos generales tiene una concepción respecto a los rituales bastante similar a la que plantea René Girard; para Han, los rituales dotan de percepción simbólica y propone el estudio de los ritos para su ejercicio como técnica cultural de la atención, percepción y repetición. Girard y Han, a pesar de la diferencia de los tiempos en que escribieron sus textos, 1986 y 2020 respectivamente, coinciden en su preocupación por la violencia de lo global y pérdida de identidad, y contraponen las prácticas religiosas y rituales, como resistencia cultural:

El trastorno por déficit de atención resulta de una intensificación patológica de la percepción serial. La percepción nunca descansa. Olvida cómo demorarse en las cosas. La atención profunda como técnica cultural se educa justamente mediante prácticas rituales y religiosas. No es casualidad que la palabra 'religión' proceda de *relegere*, fijar la atención. Toda praxis religiosa es un ejercicio de atención. El templo es un lugar de atención. (Han, 2020: 10)

Tal como lo hemos mencionado en el epígrafe que concierne a la ritualidad y teatralidad podemos articular esta teoría para analizar la pérdida de los rituales más cotidianos en nuestro contexto actual de la pandemia SARS COV 2, por ejemplo, los saludos de mano como cortesía y más claramente los funerales que se han visto interrumpidos por el riesgo de contagio; encontramos, pues, que estas prácticas de la cultura viva se han mudado a las redes sociales como YouTube y Facebook como parte de la cultura enlatada como es el caso de la Funeraria San Vicente que ofrece sus servicios en YouTube. Y que decir respecto al campo de la educación con las clases presenciales que se han trasladado a espacios *online*, perdiendo así la ritualidad que pudiéramos encontrar en las cátedras cara a cara en un aula de clases. Esta desterritorialización de los cuerpos o "efecto descorporizante" (Han, 2020: 12) también representa un cambio de paradigma muy violento en el contexto de la crisis mundial.

Los servicios que se ofertan en línea han sido catapultados, excedidos y explotados como consecuencia de la pandemia, funerarias, educación, compras y todo tipo de consumos se pueden encontrar en la web 2.0.; la colonización ideológica

de los regímenes del poder económico y político mundial es silenciosa y alarmante, al respecto, Frederic Martel en su libro *Cultura mainstream* (2011), apunta a una guerra cultural consolidada por los medios de comunicación de la cultura de masas globalizada y actualiza el concepto *adorniano* de Industria Cultural proponiendo nociones que servirían para analizar situaciones contemporáneas:

<<industrias creativas>> o de <<industrias de contenido>>, unas expresiones que incluyen los medios y lo digital, y que considero preferibles a la expresión demasiado connotada ya, y que hoy resulta imperfecta y obsoleta, de <<industrias culturales>>. Porque ya no se trata simplemente de productos culturales, se trata también de servicios. No solo de cultura, sino también de contenidos y de formatos. No solo de industrias, sino también de gobiernos que buscan *softpower* y de microempresas que buscan innovaciones en los medios de comunicación y en la creación desmaterializada. (Martel, 2011: 17)

En suma, pues, las violencias están presentes en nuestra cotidianidad, motivadas e impulsadas por diversas causas, contextos sociales y culturales que se encuentran en crisis por la competitividad, el hiperconsumo, la individualidad y el narcisismo de nuestra época que busca satisfacer necesidades de supervivencia. Ya sea por el *mimetismo* girardiano o la pérdida de la percepción simbólica que menciona Han, es cierto que el ser humano a lo largo de la historia, entre más vulnerable se siente, puede despertar actitudes violentas que pueden atentar contra su propia vida, contra un semejante o la humanidad entera, sembrado terror para dominar y someter. La autoexplotación como el lago-espejo de narciso devuelve la imagen violenta de los rostros humanos cercados por el eterno juego del neoliberalismo en su carácter de hiperproducción imperialista y entramos a esta dinámica gracias a la ilusión que promete el espejo negro de los actuales aparatos electrónicos que funcionan como el *panóptico* portable de extrema vigilancia del régimen actual, lo constatamos empíricamente en las máximas que se han vuelto populares y “abrahámicas” que, *quien no está en redes digitales no existe y, por supuesto, no vende*. Byung Chul Han, lo refiere de la siguiente manera al hablar de la *comunicación sin comunidad*:

Los rituales son procesos de incorporación y escenificaciones corpóreas. Los órdenes y los valores vigentes en una comunidad se experimentan y se consolidan corporalmente. Quedan consignados en el cuerpo, se incorporan, es decir se asimilan corporalmente. De este modo, los rituales generan un saber corporizado y una memoria corpórea, una identidad corporizada, una compenetración corporal. La comunidad ritual es una *corporación*. A la comunidad en cuanto tal le es inherente una dimensión corporal. La digitalización debilita el vínculo comunitario por cuanto tiene un efecto descorporizante. La comunidad digital es una comunidad descorporizada. (Han, 2020: 12)

Para finalizar, podemos constatar que las violencias en todo su esplendor, a veces en mayor o menor medida, están presentes en los seres humanos, con las que han tenido que lidiar a lo largo de su propia historia; hoy, con el acceso a Internet y las redes sociales se pueden encontrar imágenes en video que rayan en el horror como degollaciones y ejecuciones que se viralizan en un instante a lo largo y ancho del globo terráqueo, que son producidos con distinta calidad visual pero que no dejan nada a la imaginación al tratarse de muertes y acciones violentas. Por su parte, la Industria Cultural o Industria Creativa, hace su trabajo con series y películas con narrativas digitales de extrema violencia como es el caso de la mencionada *The Walking Dead*, donde la trama se desarrolla en torno a una epidemia de violencia donde es prescindible “matar para no morir y evitar transformarse en mostros *zombies*”, en este caso los personajes de la ficción se enfrentan a sus fantasmas morales y éticos en un mundo apocalíptico donde hasta los niños y niñas *son obligados a matar para no morir* y que están infectados de la violencia con la que se materializa la epidemia.

De esta manera, encontramos que en contextos vulnerables y precarios la violencia se expande a la velocidad de un virus en plataformas digitales pero que siguen afectando la cognición humana de manera *real*. Es por ello que no podemos dejar de referirnos a la situación que enfrenta el mundo con la pandemia del SARS COV-2 que ha viralizado tanto noticias falsas como reacciones violentas contra los grupos de las minorías como adultos mayores y migrantes. A la par de la pandemia

se habla en estos momentos de un ataque cibernético desmedido y letal como lo es la *infodemia* que provoca horror y moviliza masas a base de mentiras y engaños, algunos con fines políticos y económicos, como el caso de los programas de vacunación. Si bien es cierto que las pandemias también han estado presentes en la historia de la humanidad, en estos momentos la diferencia es la rapidez con que la información circula y que son tentaciones al alcance un clic para acceder a sitios tenebrosos por mero morbo generado por el aburrimiento que deja la cuarentena o aislamiento de sana distancia con el que se prevén los contagios. Quizá podemos aventurar que la pandemia es solo el reflejo de la enfermedad de violencia en la que ha estado envuelto el mundo y que exige un cambio radical para contrarrestar o erradicar estos síntomas. Michela Marzano en su libro *La muerte como espectáculo* (2010), se preguntaba por los límites entre la ficción, la realidad y el impacto que puede causar esta normalización de la violencia visualizada en aquellas precarias redes sociales; ahora, con la alza de plataformas digitales de diversos tipos, el servicio se ha expandido, esta información se encuentra fácilmente en grupos de WhatsApp, Telegram y páginas de Google como el *forogore.com* o el conocido Blog del Narco, que muestran la carnicería de los cuerpos sin ningún tipo de censura, entre pornografía, “accidentes” violentos y ejecuciones.

La competencia en los jóvenes usuarios, desatada e impulsada por las redes sociales y la necesidad de pertenencia a grupos sociales, para sobresalir de entre todas las personas conectadas a la red, los lleva a prácticas de moda como la réplica a los bailes en video de la aplicación TikTok, que empiezan por entretenimiento como el gancho para enrolarse en las dinámicas de monetización; el arma de sometimiento y de explotación laboral es ahora frente a una cámara de video, que van desde acciones inocentes a la venta de servicios sexuales o fotografías pornográficas en la nueva industria de exclusividad que se han promovido como lo

es onlyfans.com que oferta la posibilidad de ser el/la protagonista del servicio del cuerpo.

### **1.5. Organización de la mirada sobre muerte violenta a través de las redes sociales**

*<<Ser expectado, ser actuado.>>  
-Jorge Dubatti, Teatro y territorialidad:  
Perspectivas de Filosofía del Teatro y  
Teatro Comparado. (2020)*

La hibridez de los EE.CC y sus alcances teóricos permite un análisis oportuno del uso de las redes sociales y su transformación contemporánea, la pandemia de la COVID 19 cimbró los paradigmas establecidos y aceleró la agudeza masiva a la dependencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs). Se produce y consume entretenimiento-trabajo las 16 horas que no son para el sueño: sentados, frente a una pantalla, a veces, a una cámara de video integrada, clic tras clic alimentamos inmensas bases de datos; los prosumidores (Rovira, 2016:90), abastecen a las Red de redes (Castells, 2013:135) con información, datos, experiencias sociales e identidades encapsuladas. El Big Brother de la ficción se consagra en el panóptico Foucaultiano y el Capitalismo de la Vigilancia (Zuboff, 2020).

Entender el cambio de paradigma en las relaciones sociales implica recurrir a campos de estudios novedosos para adecuarnos a investigaciones de nuestro acontecer revolucionario de las tecnologías. Encontramos pues, en la propuesta de la Filosofía del Teatro y los Estudios Teatrales, una expansión bastante acertada de Jorge Dubatti, al oponer al teatro en su valor de cultura viva y su característica de convivio social al tecnovivio como parte de las experiencias desterritorializadas por intermediación tecnológica (Dubatti, 2015:46). Con ello, hallamos que la triada epistemológica del teatro-matriz, entendida como teatralidad-teatro-transteatralización ofrece un campo de investigación expansivo e igual de poroso;

tenemos que, la transteatralización es la sofisticación de los saberes del teatro (Dubatti, 2020:48) y si la teatralidad social, podemos sintetizarla en la organización de la mirada del otro, uno de los medios para hacerlo es la cámara de video y fotográfica, lo cual configura tanto al espectador emancipado como al actor social. Tomar en cuenta estas concepciones teóricas del teatro-matriz también implica superar las dicotomías que en algún momento las ciencias sociales y humanas le reprocharon al teatro, que tiene que ver con el binomio acción-pasividad entre actores-espectadores, pues el espectador y el actor tienen igual de importancia en los procesos de interacción, percepción y significación grupal y sociocultural. Erradicar este pensamiento que aísla y no permite un análisis adecuado en la realidad es también dejar de disponer de la concepción dominante de un teatro meramente platónico que supone naufragar a sus espectadores en la ignorancia bajo un caverna de confusión. Al respecto, Luis Herrera Montero, en su libro *Prácticas chamánicas y teatralidad: una experiencia epistémica, etnográfica e intercultural* (2017), se refiere a lo dicho de la siguiente manera:

Evidentemente que, como espectadores la actitud, comúnmente definida, es pasiva, pero no por eso deja de ser un estado de construcción cultural. Nadie puede estar en estado activo exclusivamente. Las consideraciones de la participación ciudadana deben tomar este aspecto en serio, los procesos de creación de cultura requieren estados de recepción, pues la acción necesita momentos de asimilación de los nutrientes sociales; estos enriquecen la acción, en tanto que ofrecen una lectura crítica de los procesos y los contextos. Del mismo modo, la recepción no puede ser excluyente de la acción, se quedaría en meras contemplaciones. En la realidad no es factible establecer un corte tan radical entre acción y contemplación, como sí se hace desde la epistemología. En este caso, puede sostenerse que durante la contemplación se activan más otros centros en los seres humanos; por ejemplo, la atención y la crítica son instancias que se adquieren más en estado de quietud que en el movimiento del hacer; la contemplación es también hacer, pero en otros ritmos (el actuar no es similar cuando se baila que cuando se mira: bailar y mirar son también actos). (Herrera, 2017:2099-2106).

Ampliar la mirada epistémica requiere del mismo modo tomar en cuenta el estudio tanto de los espectadores de cine y su construcción simbólica-cultural, los

espectadores de teatro del cual Jorge Dubatti ha fundado Escuelas del Espectador en Argentina y últimamente en la Universidad Veracruzana en México, y quizá el surgimiento de un nuevo espectador de la internet y las redes sociales, pues las experiencias del mirar no son precisamente homogéneas sino subjetivas. En este mismo orden de ideas, Luis Herrera argumenta que “las consideraciones que desprecian al espectador por una actitud pasiva respecto del actor devalúan relaciones de igualdad” (Herrera, 2017:2133) lo cual perpetua y reproduce ejercicios de poder que niegan al otro.

Aunque en esta investigación no hablamos específicamente de ficción, el acto de ver es de suma importancia para la construcción de un espectador emancipado capaz de transformar su realidad social basado es sus propias interpretaciones y experiencias de lo que observa, sea a través de una pantalla o en un escenario teatral o social. Es decir, que la pasividad es un tanto relativa en los diversos trasfondos de los que implica ver/observar. Por su parte, como hemos mencionado, la multiplicidad de cámaras en distintos dispositivos inteligentes y electrónicos, sean portátiles como celular, o fijas como cámaras de vigilancia en la ciudades y establecimientos privados, vigilancia conductual en la red de redes, son un componente de transteatralización, en el sentido foucaultiano del *panóptico* y en lo que Jorge Dubatti propone en tanto una sofisticación de “refinada panteatralidad” (Dubatti, 2020: 52), con todo esto sumamos las sensaciones de sentirse observados o mirados:

También nos sentimos ‘expectados’ en la web, y eso condiciona nuestras ‘actuaciones’ para los implícitos espectadores neotecnológicos, sean seres humanos o máquinas. (Dubatti, 2020:51)

En consecuencia, los usos de los saberes del teatro han sido absorbidos por distintos ejercicios sociales, políticos, económicos y culturales para consagrar el poder. En plataformas de redes sociales como Facebook, Instagram, SnapChat y TikTok, de los que también podríamos catalogar como rituales sociales, los bailes e

imitaciones se han mudado a la cultura enlatada, como capsulas de menos de 30s que esperan tener un impacto global para hacerse virales e insertarse en el efímero mercado de la autenticidad (Han, 2020:17): muerte, salud, publicidad, arte y entretenimiento. TikTok, por ejemplo, posiciona un poder intrínseco en los usuarios en su adictiva pero sencilla operación global luchando por la hegemonía sobre otras redes sociales, tanto que en algún momento de la campaña de Donald Trump en 2020 intentaron censurar la *app* acusándola de espionaje luego de sabotear un mitin político; la aplicación, había sido usado para organizar la mirada de jóvenes y su impacto resultó en una organización social de protesta contra aquel expresidente. En tanto, es pertinente ampliar la mirada para pensar y estudiar al nuevo actor-espectador tecnocultural.

Además de las capsulas de video cortas que ofrecen las actuales redes sociales, en el año 2016 la plataforma de Facebook innovó y puso a disposición de los usuarios el botón para iniciar videos en vivo o *live streaming*. Esto detonó variadas reacciones para compartir las subjetividades de los usuarios, entre algunos casos que trascendieron y causaron gran impacto social fue la mediatización de imágenes en video donde se mostraban violencia explicita y muerte como suicidios transmitidos en directo, catalogados y definidos entre los usuarios-espectadores como estética *gore* o *snuff*. Dicho esto, debemos aclarar que esta distribución de contenido específico no es nuevo, si es que algo ha cambiado lo ha hecho en su mayor parte la técnica de producción audiovisual y la rapidez con que se comparten/viralizan estos contenidos, antes por infrarrojo después por bluetooth y ahora con la velocidad de la red global. En algún momento, lo que empezaron a distribuir era la guerra mediatizada que mostraba personas alineadas al ejército que decapitaban a los contrarios, algunos, por ejemplo, en la guerra del ISIS. Este tipo de contenidos sobrepasan la estética del realismo dejando fuera todo tipo de analogía, pero fue impulsada con el fenómeno de los *reality shows* donde se exponían las interacciones

de un grupo de jóvenes que compartían una casa habitación, dejando ver más allá de lo público y lo privado, en televisión abierta.

Los subgrupos dentro de las redes sociales y algunas páginas de fans han sabido sortear las nuevas políticas de Facebook, se pueden encontrar todavía dentro de esta red un archivo vasto y diverso que contiene videos e imágenes que muestran mutilaciones, riñas, suicidios, desmembramientos, decapitaciones, violaciones, entre otros. Además, que la hiperconexión, ha permitido saber/ver lo que pasa alrededor del mundo en un solo clic, otro ejemplo, son las transmisiones en vivo de protestas sociales donde exponen la represión policiaca de gobiernos autoritarios y regímenes dictatoriales, que alcanzan visualizaciones grotescas de miles y miles de personas conectadas, para muestra de ello, la viralidad en Instagram y después en todas las redes sociales del asesinato del joven artista colombiano Nicolás Guerrero en mayo de 2021. Al respecto, Julián Tonelli, en su artículo titulado *Violencia y muerte en las redes sociales: hacia un Snuff 2.0*, redacta lo siguiente:

Un rasgo importante en este sentido es el impulso de aprehender el hecho extraño, único e inmediato. Seguir filmando hasta el final, incluso si la situación se pone peligrosa para uno mismo. Este tipo de documento audiovisual expresará, por lo tanto, el estado físico y emocional del operador. (...) otorgando de este modo una estética específica para un real vívido, instintivo, subjetivo, visceral. (Tonelli, 2019: 117).

## **CAPÍTULO 2. DE LO TECNO Y LA TRANSTEATRALIZACIÓN EN LA CULTURA**

En este segundo capítulo, de la mano de reconocidos autores como Antonio Pasquali, Shoshana Zuboff, Michel Foucault, Byung Chul-Han, Jorge Dubatti, entre otros, se ahonda en un tema tan en boga como complejo y comprometido, como es la evolución y transformación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación denominadas de manera generalizada como las TICs , así como sus implicaciones, causalidades e improntas en la transformación de las relaciones sociales, los fenómenos de transteatralización y los vuelcos culturales que acompañan a estos nuevos procesos de organización de la mirada. Teniendo en cuenta que los nuevos escenarios donde lo anteriormente mencionado acontece y se desarrolla son eminentemente virtuales, surge la necesidad de detenernos en términos como virtualidad, espacio virtual, ciberespacio, con el objeto de clarificarlos y acotarlos ya que con demasiada frecuencia son manoseados y referidos de manera errónea o cuando menos confusa. También las redes sociales son analizadas desde su génesis a los contemporáneos usos de las mismas con las implicaciones sociales y culturales que acarrear los frenéticos cambios a las que se han sometido en un breve lapso y en los que en mayor o menor medida todos nos vemos imbuidos en el quehacer cotidiano, afectando a este de manera frontal o

lateral, sustentando el discurso en la lectura de expertos como Manuel Castells, Octavio Ianni o Giovanni Sartori. Continúa el capítulo profundizando en lo tecnosocial, la tecnocultura y el tecnovivio, pilares básicos de la investigación, de ahí el imperativo que dichos conceptos se sustenten debidamente con referentes como Jorge Dubatti, Naief Yehya y Castells, entre otras autoridades en la materia, para concluir con un análisis de los contenidos y consumos de las redes sociales tanto desde su perspectiva teórica como con la observación de las fluctuaciones que en la práctica se pueden constatar a través de estudios publicados sobre los hábitos de los usuarios de las redes.

### **2.1. Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TICs), Transteatralización y Cultura**

Sin poner mucha atención en el contenido, los medios masivos de comunicación, particularmente la televisión, al día de hoy y en contexto de la pandemia SARS COV 2, continúa educando a las masas latinoamericanas. La sana distancia es necesaria para evitar los contagios en la población general y los sectores vulnerables, en esta crisis sanitaria que se trasmite por las vías respiratorias; es por ello que, la escuela se mudó a la pantalla con el fin de suplir las clases presenciales mientras sorteamos esta enfermedad viral. Televisión y radio en algunos rincones del país, y en el mejor de los casos una computadora, una tableta iPad o un celular inteligente con Internet para tomar clases virtuales, en plataformas como Zoom, Google Meet, entre otras, son los instrumentos y herramientas que suplen la ritualidad/teatralidad de un aula de clases sin generar un convivio radical de cuerpo presente.

Pasando del maniqueísmo respecto a la tecnología, constatamos que su desarrollo es crucial para la toma de decisiones futuras en la comunicación humana tanto en las economías mundiales como en las relaciones sociales y culturales, pues

su influencia ha marcado nuevos paradigmas, por ejemplo, en el campo de la comunicación y telecomunicaciones, como hemos mencionado. Con el binomio poder/información se dan el lujo de dominar, distraer, gobernar y espiar a los usuarios, a veces implantando ideologías y otras acumulando información en bases de datos para movilizar poblaciones manipuladas. Antonio Pasquali en su texto *Comprender la comunicación* (2007), analiza la transferencia del poder y su valor político, del sector público a la iniciativa privada, de los que se han adueñado de corporativos de la comunicación de masas, y pone el énfasis en la importancia de pensar y generar conocimiento crítico desde las bases de los estudios de la comunicación, con el fin de vigilar, contrarrestar y oponer a la dominación planetaria que opera desde los grupos reducidos del mercado y la política económica de grandes oligopolios. Así, como denuncia el auge que han tenido figuras públicas como famosos, actores, cantantes y militares que irrumpen en la escena política acaparando las elecciones como los casos de Arnold Schwarzenegger en California, Rubén Blades en Panamá, sin ir más lejos, el exfutbolista Cuauhtémoc Blanco en Morelos, la precandidatura en 2021 de la youtubera Juncal Solano a diputada local en Jalisco, México, la pareja modelo de Samuel García y la *influencer* Mariana Rodríguez que supieron usar las redes sociales para ganar la gubernatura en Nuevo León; personajes salidos y creados en los medios de comunicación o que crecieron en industrias específicas de los medios masivos y alternativos.

Pensar la comunicación no solo es sinónimo de responsabilidad profesional e intelectual sino también una virtud que se debe desarrollar como constante de un hábito para examinar, sopesar y analizar, es lo que sostiene Pasquali, porque no solo le acompaña el fuerte poder económico que representa actualmente sobre la faz de la tierra con su influencia para trastocar las conciencias de los seres humanos “modelando su universo axiológico-comportamentista” (Pasquali, 2007: 18) sino y sobre todo porque “el acto comunicante sea lo que es siempre y necesariamente: el

primigenio núcleo relacional alrededor del cual se forman estructuras sociales.” (2007: 17). El rumbo de la humanidad, la cultura y sus relaciones sociales ahora mismo dependen de los desarrollos tecnológicos, sus alcances y limitaciones resolutorias; por ejemplo, en repercusiones sobre las comunicaciones de los países globalizados y su progreso en términos económicos, así como la brechas de desigualdad que dejan a su paso por países coloniales y sociedades vulnerables, que a 14 años del texto de Pasquali, parece que ha visionado proféticamente lo que nos acontece con las tecnologías de la información, de las cuales ya alertaba, pensaba y denunciaba “la inquietante y no remota posibilidad de un pensar digitalizado radicalmente independiente de nuestra materia gris, transhumano y por ende transhumanista e incluso antihumanista” (2007: 19) en la que hallamos relación con las construcciones de las relaciones socio-culturales de los sujetos, por intermediación tecnológica, respecto y bajo las circunstancias de la pandemia COVID 19, resueltas en las telecomunicaciones como las videoconferencias digitales de los “trabajos en casa” o teletrabajo, clases en línea y el fenómeno de las redes sociales en la Web, que se nutren de las experiencias humanas por medio de algoritmos y desvelan jerarquías muy marcadas de diversos privilegios tanto cualitativos como cuantitativos en brechas digitales. Pasquali lo describe de la siguiente manera:

En un par de decenios, si no antes, los ordenadores masivamente inteligentes habrán superado con creces la estancada capacidad de cálculo de nuestra materia gris. De ahí en adelante, aseguran los ‘extropianos’, vestales de este inquietante futuro, el pensar podría emigrar masivamente de su percedero, imperfecto y excesivamente delicado soporte actual, la materia gris del cerebro humano, hacia las todopoderosas y siempre más autosuficientes inteligencias artificiales.” (Pasquali, 2007: 23)

Entre los puntos que señala Antonio Pasquali también critica las “democracias culturales” que pervierten a las diversidades culturales en ideologías homogéneas y valora las luchas legítimas por el poder de las TICs en sociedades ubicadas

geográficamente en el sur como en Latinoamérica para trocárlas en “batallas por una comunicación más democrática y participativa, al servicio de las necesidades y prioridades nacionales.” (Pascuali, 2007: 40). Sin embargo, el aprovechamiento de estas se da en diversos estratos sociales tanto para generar propuestas como las agencias de inteligencia financiera en temas fiscales y también para extorsiones, crimen organizado, terrorismo y la tan rentable guerra, como el asesinato de Qasem Soleimani en Irán con un dron, entre otros; así como ofrecen una libertad quizá ilusoria, hay manifestaciones de censura por parte de los propietarios privados como la expulsión de Twitter, durante las elecciones de 2020, de Donald Trump expresidente de Estados Unidos. Esto nos hace pensar que las relaciones humanas en estas condiciones de tecnología y comunicación siguen siendo verticales, con jerarquías bastante marcadas para las comunidades de vulnerabilidad al control como en países coloniales que carecen de oportunidades independientes a su deuda, en comparación a territorios desarrollados económicamente, y que de esto dependerán los usos que se le puedan agregar a estas TICs, de acuerdo a las carencias y accesos.

Estas brechas digitales también las vemos expuestas ante la situación de crisis sanitaria con características de pandemia que hoy enfrenta el globo terráqueo; entre los muchos cambios que nos han mermado como el aislamiento social para evitar la propagación de este virus mortal, encontramos que la convivencia diaria se ve afectada en algunos casos, lo que modifica del mismo modo la estructura familiar, social y laboral, trasladándolas al uso obligatorio de plataformas de comunicación y aparatos electrónicos a los que no todos tienen acceso.

Los esquemas de trabajo y entretenimiento modificados, son a través de los espejos negros que permiten la conexión a la Internet y con los que se comparte mayor tiempo de nuestra vida a partir de la cuarentena impuesta para contrarrestar la propagación de la enfermedad de la COVID 19. En septiembre de 2020, la

Organización Mundial de la Salud (OMS) en su página web who.int publicó una declaración conjunta a diversas organizaciones, de las que destacan las Naciones Unidas, UNICEF, la UNESCO y la Federación Internacional de la Cruz Roja, donde alertan e instan a combatir la propagación de información incorrecta y falsa, promoviendo la gestión de lo que denominan *infodemia* sobre la COVID 19. Así mismo, detallan que la enfermedad que nos asecha es la primera pandemia de la historia en que las tecnologías y las redes sociales se manejan a grandes escalas para asistir las necesidades de las personas de mantenerse seguras, informadas, productivas y conectadas.

Esta hiperconexión también deja a su paso incertidumbres, desesperación y miedo porque todo tipo de información viaja en escasos segundos, la sobreabundancia de esta es lo que la OMS distingue como infodemia la cual “incluye los intentos deliberados por difundir información errónea para socavar la respuesta de salud pública y promover otros intereses de determinados grupos o personas. La información errónea y falsa puede perjudicar la salud física y mental de las personas, incrementar la estigmatización, amenazar los valiosos logros conseguidos en materia de salud y espolear el incumplimiento de las medidas de salud pública, lo que reduce su eficacia y pone en peligro la capacidad de los países de frenar la pandemia.” Es decir, que nos enfrentamos a dos tipos de viralidad que atentan contra los seres humanos, una biológica y otra informática. Como bien lo menciona la Organización Mundial de la Salud, la segunda puede desatar deterioros físicos y mentales que se reflejan en el agotamiento, depresión, ansiedad y desconfianza de los ciudadanos, como pasa con las jornadas de vacunación de las que se han difundido información falsa y sin fundamentos científicos, lo cual lleva a algunas personas a abstenerse para recibir la dosis. En sus maniobras drásticas, esta infodemia polariza la opinión pública, así como promueve discursos de odio, genera conflictos, agresiones, violencias y trasgrede los derechos humanos, rasga los tejidos

de cohesión social y sucumbe contra todo intento futuro de fortalecer las democracias.

En la propagación de información errónea y falsa encontramos altos contenidos de transteatralización que explotan con el dominio de la teatralidad social y su capacidad de organizar la mirada del otro a conveniencia, a través de estrategias teatrales. Para lo cual participan de manera activa, ida y vuelta, quien difunde la información y los receptores que la aceptan, creen y se encargan de reproducir el discurso. Jorge Dubatti en su libro *Teatro y territorialidad: perspectivas de filosofía de teatro y teatro comparado* (2020), lo explica de la siguiente manera:

la transteatralización entreteje los saberes teatrales con otros provenientes del cine, la fotografía, la televisión, internet, etcétera. Un agente social se transteatraliza no solo a través de los saberes teatrales (...) en la transteatralización confluyen saberes teatrales y no-teatrales. (...) ¿Cómo se hacen efectivas las fake news en la política o el periodismo, sino agenciándose los saberes del teatro para <<mentir mejor>>? La mentira como <<verdad>> informativa gracias a la transteatralización. (Dubatti, 2020: 48)

En el mismo libro, Dubatti argumenta que otro de los ejemplos de transteatralización lo cataliza la sensación de sentirse observado y la respuesta de modificar el comportamiento para organizar la mirada de quien observa. Esa sensación de sentirse 'expectados' como lo nombra el autor, también puede ser generada por la presencia de una lente de cámara fotográfica o de video; bien saben los metodólogos, que la presencia de uno de estos artefactos, sesga levemente las entrevistas en los trabajos de campo etnográfico al adquirir datos de los informantes observados, aunque también genera puntos importantes de análisis, o en las experiencias de las prácticas laborales y académicas bajo el contexto de la pandemia a través de plataformas de videoconferencia en las que todo se hace frente a una cámara web que, si agregamos la característica desdelimitada de lo público y lo privado, que en muchos casos no hay en la vivienda un espacio habilitado para este tipo de actividades digitales, la transteatralización se potencia.

Este mecanismo nos recuerda el concepto de capitalismo de vigilancia en los medios masivos de comunicación que plantea Shoshana Zuboff, que se alimenta de las experiencias de los usuarios para comercializar con ellas y ofertar productos personalizados al gusto/modo de cada uno, a través de la modificación de la conducta y marketing de las emociones. También, por su puesto, entrelazamos la idea que Michel Foucault desarrolla en su teoría acerca del poder de acuerdo al panóptico de control al comportamiento humano, con unos vigilantes que pueden o no estar presentes, pero que la condición de ser observados premedita a la población *transteatralizada*; Dubatti, se pregunta por esta situación a partir de la filosofía del teatro en relación a la sensación de ser observados por las cámaras y las experiencias extraídas de las redes y la Internet, lo plantea así:

La web se ha convertido en un casi perfecto panóptico, o al menos, como los hoteles y calles, genera la ilusión de serlo. (...) Somos actores involuntarios de una transteatralización ubicua para espectadores cuyos rostros desconocemos. Solo no actuamos para nuestros pan-espectadores cuando nos dormimos o nos desmayamos. Transteatralización implica refinada pan-teatralidad. (Dubatti, 2020: 51-52)

Se dice que al 2020, había más teléfonos celulares que personas en el planeta tierra. Estos aparatos sofisticados, en su mayoría cuentan con el dispositivo de cámara de fotografía y video con variada calidad, ello con el creciente uso de las redes sociales y aplicaciones que requieren el uso de la cámara genera una habilidad que Jorge Dubatti la nombra como “formas de resolver dinámicas performativas” (2020:52), los usuarios se sienten un poco más cómodos frente a una cámara, dejan muy atrás aquel mito urbano que dicta “una cámara te roba el alma” y lo podemos constatar empíricamente cuando vemos a periodistas o youtuberos sacar su celular para iniciar una transmisión en vivo a través de sus cuentas de redes sociales, las personas alrededor buscan a toda costa salir en la grabación y hacerse notar porque se sienten familiarizados con estas prácticas, o el creciente número de usuarios en la aplicación de videos como Instagram y TikTok que suben contenidos

periódicamente desbordando las redes. Esta última, se vio envuelta en un escándalo a nivel mundial en 2020, acusada de espionaje en el país de Estados Unidos estuvieron a punto de censurarla porque los usuarios se habrían organizado a través de esta aplicación para sabotear un mitin del candidato a la presidencia Donald Trump, estos jóvenes en compañía de fanáticos de la música coreana llamada K-POP, decidieron adquirir la mayoría de boletos y no asistir al evento. Tal como lo describimos se han manifestado movimientos sociales organizados a través de las redes sociales con duras implicaciones políticas que exteriorizan su inconformidad, así como hemos comentado otras prácticas que se generan a través de los medios digitales de comunicación para salvar las dinámicas de trabajo y entretenimiento durante la cuarentena por la pandemia frente a una pantalla.

Aquí vale la pena mencionar que la explotación laboral de este régimen neoliberal ni Marx llegó a imaginarlo, Byung Chul Han en su libro *Psicopolítica: Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder* (2014) explica que la mutación del capitalismo convierte al trabajador en empresario, este modo de producción impera porque la explotación es consigo mismo y se hace de manera voluntaria, lo cual perturba sin excepción a todas las clases; la autoexplotación, pone el énfasis en el individualismo de construcción como proyecto de producción para alcanzar sus metas personales, es decir que, suprime cualquier tipo de conciencia política de acciones comunes, Han menciona que esta condición social deprime a los individuos pues todo el peso de responsabilidad de rendimiento reposa en uno y sin siquiera preguntarse absolutamente nada del sistema opresor. En sus palabras:

En esto consiste la especial inteligencia del régimen neoliberal. No deja que surja resistencia alguna contra el sistema. (...) de la autoexplotación uno dirige la agresión hacia sí mismo. Esta autoagresión no convierte al explotado en revolucionario, sino en depresivo. Ya no trabajamos para nuestras necesidades, sino para el capital. El capital genera sus propias necesidades, que nosotros, de forma errónea, percibimos como propias. El capital representa una nueva forma de trascendencia, una nueva forma de subjetivación. (Han, 2014: 11)

Por su parte, un concepto que ya había sido usado en contextos de microeconomía adquiere gran relevancia como lo es el emprendedorismo, esto nace en la lengua francesa como *entrepreneur* y pronto se muda a otros idiomas como el inglés; en el español, se adopta emprendedor para hacer referencia al rol que jugaban los empresarios e inversores que eran capaces de arriesgar en la incertidumbre de los negocios nuevos, el uso racional de los recursos para garantizar las ganancias, reducir los costos y aumentar la producción. Este modo de autoexplotación requiere herramientas creativas para desarrollar e innovar una empresa que a corto plazo tendrá un incremento favorable y que para ser considerado como emprendedor debe garantizar el éxito económico.

Adherirse a la libre competitividad requiere un desgaste emocional y corporal para sobresalir de entre la tendencia de emprendedores, así como la capacidad de prever y conocer las variables del mercado para solucionar con eficacia creativa y prontitud cualquier tipo de obstáculos que se presenten, que en consecuencia evite pérdidas considerables para la empresa. Liderazgo, planificación, control y la capacidad de influenciar a los demás alrededor, son otros aspectos básicos que necesita alguien para considerarse emprendedor.

La publicidad, por un lado, hace su trabajo de la mano del marketing o estudio de mercado, en cuando al impacto en redes sociales se ha desarrollado un híbrido que se denomina marketing de las emociones, es decir, que las ventas están bajo parámetro de las experiencias de los usuarios vertidas en las bases de datos de empresas que tienen como objetivo ofrecer y crear una necesidad de acuerdo a patrones que siguen los algoritmos en los motores de búsquedas de la red. Este marketing de las emociones ha arrojado que, lo que más vende y crea interacciones, son emociones relacionadas con la ira, el miedo, la tristeza y la repugnancia, se puede constatar en el flujo de publicidad, notas periodísticas y revistas sensacionalistas, videos, efervescencias políticas y sociales que circulan en la web,

donde importa poco el contenido contra el número de clics o reacciones que se le pueda dar a una página en el menor tiempo posible para generar ingresos económicos.

En otro momento, hay investigaciones que se han preocupado en las tendencias de los niños y niñas en algunos lugares del norte del país mexicano a considerar su afición porque quieren ser sicarios o narcotraficantes cuando mayores de edad, que arrojan sus resultados en consecuencia a la creciente ola mediática y de la industria cultural a enarbolar de manera heroica a personajes del crimen y el narcotráfico. Hoy, otra de las tendencias que, si a niños y niñas se les pregunta: ¿quieres ser cuando seas adulto?, la respuesta también recae en la apreciación de otras prácticas que se han vuelto comunes como lo es la figura del youtubero, el gamer o los influencers; la ilusión que ofrecen las redes sociales, va en aumento en esta cuestión laboral porque crece la percepción de poder ser sus propios emprendedores y productores de contenido audiovisual. Para que nos demos una idea, el pasado 4 de marzo de 2021, el periódico El Universal en su sitio web, publicó una nota que hacía referencia al niño gamer más joven y titulaba su encabezado como “Tiene 8 años y, como gamer profesional, firmó un contrato por más de 600 mil pesos.”, este pequeño jugador de California accedía al mercado gracias a su habilidad como jugador de Fornite, más patrocinios, publicidad y aportación de seguidores en plataformas como YouTube. Así, de este modo, los niños y niñas quieren acceder a este tipo de experiencias y si las cuales no se cumplen de manera favorable crece el sentimiento de frustración, recordemos que no todos tiene la misma oportunidad ni el mismo acceso a requerimientos como pagar el Internet, computadora o tableta, celular, audífonos, silla gamer, entre otros productos de este negocio redondo.

Con todo y lo anterior, tomemos en cuenta que la transformación que viene obligada por el desarrollo tecnológico para afrontar las nuevas dinámicas y relaciones productivas advierten que al futuro le viene incorporada la emergencia

digital. Como ya mencionamos haciendo referencia a nuestro contexto de la pandemia SARS COV 2 y al confinamiento, el uso de las TICs o Tecnologías de Información y Comunicación establecen la creación de nuevas estructuras laborales; de acuerdo a lo que se denomina como teletrabajo, se dejan al descubierto brechas digitales de acceso así como impactan en la calidad de vida, bienestar, medio ambiente, salud, entre otros aspectos cotidianos, que ya no admiten estructuras rígidas pues es marcada la competencia al borrar los límites de espacio-tiempo. Lubiza Osio Havriluk, en su artículo titulado *El teletrabajo: Una opción en la era digital* (2010) lo plantea de la siguiente manera:

La mayoría piensa que teletrabajar, se refiere al uso de las tecnologías en el quehacer diario y de cierta manera es así. El teletrabajador requiere del conocimiento y uso intensivo de las TIC en el desarrollo de sus actividades. Sin embargo, debe considerarse otro aspecto importante, como lo es la distancia. Es decir, la persona trabaja fuera o distante de las oficinas del negocio o empresa para la cual labora.” (Osio, 2010: 96)

Por su parte, de acuerdo a la Secretaría del Trabajo y Previsión Social (STPS) en México, en enero de 2021 entró en vigor la reforma que regula el teletrabajo en esta entidad federativa. Esta reforma se hizo al Artículo 311 de la Ley Federal del Trabajo en materia de Teletrabajo o *homeoffice*, se promueven obligaciones para empleadores y trabajadores que deberán ser firmados por escrito para establecer responsabilidades en cuanto a salarios, proporcionar, instalar y dar mantenimiento de los equipos necesarios, respetar el derecho a la desconexión al término de la jornada, entre otros. Si bien esta reforma es bastante novedosa en México, en países como España y Estados Unidos ya se habían tomado en cuenta estas características para regular el trabajo en casa.

Las facilidades que ofrece este tipo de actividades digitales las podemos observar en nuestro contexto para agilizar trámites burocráticos, expedir documentos y atención ciudadana de diversa índole que pueden reducir movilizaciones masivas y decadencia de las instituciones si promueven estrategias

eficaces en cuanto al teletrabajo; lo cierto es que esta modalidad nos asechó de manera improvisada como parte del confinamiento para evitar la propagación del coronavirus.

Respecto al futuro de las universidades podemos mencionar que los cambios afectan a las competencias horizontales entre jóvenes y adultos mayores, en cuanto a términos académicos como laborales, con brechas desiguales que amenazan a los más vulnerables que no se han adaptado al creciente cambio digital, así como las exigencias en la ampliación curricular para afrontar esta nueva normalidad, del mismo modo que el futuro de la universidad podrá ser expandida para dar accesos a más aspirantes en distintos puntos del globo terráqueo. Y cabe mencionar también que la competencia global se manifiesta en la gran cantidad de contenidos académicos que existen en la red, la creatividad y la diversificación de cátedras para el aprendizaje en plataformas de video. Esa situación obliga a la innovación de las universidades en lo que algunos teóricos llaman Universidad 4.0, René Pedroza Flores en su artículo *La universidad 4.0 con currículo inteligente 1.0 en la cuarta revolución industrial* (2018) lo detalla así:

la universidad es un organismo inteligente que se asemeja a una Matrix compuesta de inteligencia humana e inteligencia artificial y que se articula a partir de dos elementos: 1) el currículo inteligente que ofrece la libertad en las formaciones y en las innovaciones académicas y 2) las innovaciones científicas y tecnológicas. (Pedroza, 2018: 4)

Las estructuras de las relaciones sociales se ven afectadas y modificadas del mismo modo, se pierde la cercanía de los cuerpos por la sustracción de la presencia en el convivio directo que representa el aula de clases y quizá veremos sus consecuencias en la posteridad en generaciones que no llegan a conocerse más que por la intermediación tecnológica de una pantalla inteligente. Jorge Dubatti opone a las relaciones de convivio el tipo de relaciones de tecnovivio para hacer una distinción en cuanto a la dimensión ético-política, esto lo propone respecto al estudio filosófico del teatro y las teatralidades, pero bien se puede aplicar a todo tipo de

relaciones sociales de tipo convivio de cuerpo presente como las aulas de clases y pensar en el remplazo futuro del cuerpo por constructos tecnológicos no humanos que reemplazarían a los docentes y en su caso, continuar la vampirización/momificación de los actores y actrices que inició en el s. XVII:

Hay que politizar el tecnovivio, hay que politizar la tecnología que permite la sustracción de la presencia y la dimensión fenoménica del cuerpo vivo: por los costos de producción y el acceso a los medios, por la ‘modernización’ internacional de derecha y las dolarizaciones del primer mundo, por la dependencia del mercado (tanto en el equipamiento como en los repuestos, por la dependencia de los servicios técnicos y las empresas, por la dependencia del suministro eléctrico (¿se puede dominar una ciudad o un país dejándolos sin luz?) por la sospecha que el actor vivo produce para el neoliberalismo ‘enfermedad de gastos’ (se cansa, come, tiene que dormir, se enferma, hace huelga, reclama, protesta, opina) a diferencia del holograma o la proyección. (Dubatti, 2020: 55-56)

## **2.2. Entornos y escenarios virtuales**

Con el advenimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) es recurrente el uso de conceptos o términos que parecería que vienen en un paquete de innovación, con el instructivo para nombrar y familiarizarnos con algo que se manifiesta ahora a nuestro entorno cotidiano, como en la redes sociales de la comunicación, un ejemplo de ello es la palabra *virtual*; es así que, podemos encontrar en el repertorio, el calificativo que da significado a variados aspectos del mundo de la microelectrónica y la computadora, como espacio virtual, educación virtual, comunidades virtuales, dinero virtual, entre otros. Sin embargo, rastrear el origen del uso de esta palabra, nos dice Luis Manuel Martínez Hernández et al. en su libro *Virtualidad, ciberespacio y comunidades virtuales* (2014), nos remite a los griegos específicamente a Platón, quien ya definía la virtualidad cuando hablaba del conocimiento que se genera por medio de las ideas y de imágenes que los humanos captan de su contexto.

Continúa Martínez Hernández et al. que, si los seres humanos tienen la capacidad de organizar su imaginación y de contextualizar la realidad en la que vive, esto significaría que este proceso permite obtener un aprendizaje pues es a través de esto que podemos transformar y entender la realidad en la que vivimos. Como proceso imaginario, la virtualidad ofrece una apariencia de la realidad que no es en sí misma la realidad por estar fuera del tiempo real y, como lo menciona Martínez et al., citando a Josep Duart, es lo que llamamos realidad virtual.

Esta virtualidad propone o evoca en la realidad algo que no existía, hace presente situaciones inexistentes rompiendo las barreras del tiempo y el espacio, cambiando el potencial de la comunicación y la interacción humana en condiciones de la Red o la Internet, ya sea en tiempo real o diferido, personal o multidireccional. Siguiendo a Martínez Hernández et al., reflexiona con Michel Serres, acerca de las características que la imaginación, la memoria y el conocimiento, ostentan como vectores de la virtualización que hace a los humanos abandonar el “ahí”, aún antes del desarrollo informático y la red de redes. Se pregunta de este “ahí” poniendo de ejemplo las llamas telefónicas: ¿dónde tiene lugar la conversación telefónica?

Con todo lo anterior, Martínez Abarca et al., señala que el origen de la palabra viene del latín medieval *virtualis* y deriva de *virtus* que significa fuerza/potencia y detalla que “en la filosofía escolástica, lo virtual es aquello que existe en potencia, pero no en acto. Lo virtual tiende a actualizarse, aunque no se concretiza de un modo efectivo o formal. El árbol está virtualmente presente en la semilla. Con rigor filosófico, lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual: virtualidad y actualidad sólo son dos maneras de ser diferentes” (Martínez Hernández et al., 2014: 9) y continúa explicando la oposición de lo virtual a lo actual y no a lo real, pues lo virtual es “el conjunto problemático, el nudo de tendencias o de fuerzas que acompaña a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y que reclama un proceso de resolución: la actualización” (Ibidem).

Aquí, el ejemplo es claro, poniendo el problema de las semillas que hace crecer a un árbol, siendo que la semilla 'es' el problema o acontecimiento que no 'conoce' la forma que tomará como árbol, es entonces la virtualidad la fuerza o potencia que acompaña, desde los límites de su naturaleza, en el diseño de lo que será, bajo las circunstancias específicas de su crecimiento. En el mismo orden de ideas, observamos que lo virtual perfecciona el proceso de creación, abre nuevos horizontes y al profundizar lo inmediato provoca sentido. Para Levy, escribe Martínez Hernández et al., es desde lo real y lo virtual que se desprenden o generan otras formas distintas de virtualización que, desde la idea de realidad, expande la posibilidad, la actualidad y la virtualización, es decir, "la entidad produce virtualidad, ya que genera concepciones de un hecho, y lo virtual constituye una entidad" (Martínez Hernández et al., 2014:11).

Es en lo virtual y la virtualidad, que el paradigma de las relaciones sociales de la cultura viva, exceden el acontecimiento de convivio en la comunicación humana y para lo cual Jorge Dubatti propone la concepción teórica de las relaciones por intermediación tecnológica, en un acontecimiento con características de tecnovivio. Con ello, el tiempo y el espacio también cambian de paradigma, pero permitiendo la existencia de la relación tecnosocial determinada. Las maneras y modos de estar juntos, las relaciones y el contacto mutan desafiando las reglas de la "realidad", es en la transgresión de estas barreras que las relaciones devienen en desterritorializadas. Es a partir de las experiencias virtuales y el flujo de los algoritmos por la red que se alimentan las bases de datos que almacenan la información con la finalidad de la predicción del comportamiento, es decir, de la virtualidad de las experiencias humanas en entornos emulados, exportadas al sistema binario de ceros y unos. Martínez Hernández et al., lo comenta de la siguiente manera:

Actualmente hablar de virtualidad es hablar de bits el cual es utilizado por una computadora para emular algún espacio que así como podemos decir que es irreal, para algunos de nuestros sentidos es real ya que podemos interactuar con él, pero la virtualidad como medio nos permite conocer nuestro entorno y actuar por medio de ellos, es decir, del sistema numérico binario (0, 1), podemos escuchar, leer y ver imágenes digitales (Martínez Hernández et al., 2014: 13)

Sin embargo, las posibilidades que hoy conocemos de la realidad virtual tuvieron diferentes experimentos, uno de ellos se propuso en 1957 con Morton L. Heilig, quien creó una máquina llamada Sensorama, y la describe a grandes rasgos Simón Carlos González Flores et al., en el artículo titulado *Mundos virtuales, nuevas generaciones y nuevas formas de socialización* (2012), y nos comenta que la finalidad de dicha máquina era un esfuerzo por “generar espacios sensoriales virtuales con la creación de escenarios a voluntad” (González Flores et al., 2012: 4), estos escenarios que explotan las experiencias sensoriales de los usuarios nos remite a otro tipo de escenario, el teatral, pues la maquina Sensorama ofrecía al espectador presenciar una película en tres dimensiones y al mismo tiempo, percibir olores, sonidos estéreo, vibraciones en los asientos, viento en el rostro, para crear una ilusión de realidad, cosa que los saberes del “teatro-matriz” (Dubatti, 2020:32) ya ha experimentado en su desarrollo histórico y muchos años antes que Sensorama. A esta expropiación, exportación, explotación y sofisticación de los saberes del teatro es a lo que le damos nombre de transteatralización, sin que sean precisamente teatro. En la ilusión catapultada por la virtualidad esta la transteatralización como organización de los sentidos. ¿Qué otra cosa son las simulaciones de vuelo que usan la virtualidad sino la práctica transteatralizada de la técnica para pilotar?

Es decir que, con las prácticas y las relaciones sociales mudadas a la virtualidad, también la economía, la política y la cultura son parte de este no-espacio fuera de la geografía y los materiales cien por cien físicos y tangibles; en este sentido, tomamos el comentario que hace Martínez Hernández et al. (2014) al respecto de lo que Manuel Castells interpretaba en sus textos referentes a la sociedad red global:

consideramos que la revolución introducida por las nuevas tecnologías de la información crea una nueva era para la política. Se está produciendo, gracias a este escenario de hiperdesarrollo tecnológico, una virtualización de la cultura, proceso que puede describirse como la transición de una cultura centrada en lo actual a una cultura basada en la proliferación de lo virtual. Lo virtual, signo caracterizador de la era hipermediática, se asocia al ciberespacio por carecer de materialidad, de fisicidad y la no sujeción a las coordenadas espacio-temporales". (Martínez Hernández et al., 2014: 64)

A todo esto, es necesario mencionar que definir, categorizar y precisar lo que pasa con nuestro entorno mediado por la tecnología es sumamente complejo y representa un esfuerzo que debemos hacer para comenzar a analizar, comprender y explicar la transformación hacia una sociedad tecnologizada. Por ejemplo, nos dice Martínez Hernández et al. que, la definición ontológica del ciberespacio, lo toman como un espacio rizomático, "como una red de redes heterogéneas de ruptura significativa sistemática y multidimensional" (Martínez Hernández et al., 2014: 64) y es debido a estas características que el entorno virtual se encuentra "en un estado de constante transformación morfológica" (Ibidem). Así mismo, la identidad de los usuarios fluctúa entre dos entornos, el real y el virtual, por su parte la virtualidad ofrece la posibilidad de expandir el modo en que los usuarios quieren ser identificados, se cambian los nombres al "nickname" o sobre nombre, y los avatares dan las características de lo que quisieran ser en la realidad y que solo el entorno virtual ofrece la posibilidad de cumplir, el lugar donde las relaciones son con otros usuarios o entes igual de virtuales, que se va nutriendo a partir del uso y las preferencias que se vierten en la red, lo cual lejos de permitir identidades diversas homogeniza a las masas, para muestra el Metaverso desarrollado para la plataforma Facebook de Mark Zuckerberg. Al respecto, Shoshana Zuboff en su libro *Capitalismo de vigilancia* (2020), escribe sobre los botones de Facebook y lo compara con un guante ajustable a la mano del usuario:

Visto desde el lado de la oferta, pues, el botón <<me gusta>> era un espejo unidireccional de dimensiones planetarias capaz de incrementar exponencialmente las existencias de materia prima. Cuanto más <<me gusta>>

clicara un usuario, más informaría a Facebook acerca de la forma y de la composición precia de su <<mano>>, permitiendo así a la compañía ajustar continuamente el guante a su talla y aumentar el valor predictivo de las señales de esa persona. (Zuboff, 2020: 797)

En esto coinciden, Martínez Abarca et al. cuando señala las perspectivas del ciberespacio en Marrueco, la intención de fusionar la identidad “real” que únicamente existe en la virtualidad con la identidad real, y la compara con la matrix de la película The Matrix “ya que esta nueva realidad tiene nuestros deseos, hobbies, fantasías, recuerdos, sueños o sensaciones relevantes para nosotros, por las cuales queremos ser reconocidos por los demás miembros del foro, tan virtuales como nosotros. Es entonces que nosotros somos ciudadanos de un ciberespacio al igual que en el mundo físico, ya que esto nos lleva a tener una diversidad de papeles virtuales que puede llevarnos a una pérdida de identidad, ya que tenemos la nueva posibilidad de definirnos nosotros mismos y presentarnos de la manera en que más nos sintamos a gusto.” (Martínez Hernández et al., 2014: 66) El debate está planteado más allá del supuesto pesimismo que de entrada se pudieran leer en este último texto citado de Martínez Abarca, aunque no se ha comprobado como las construcciones dentro de los entornos o espacios virtuales puedan afectar en los entornos reales, cabe señalar que el espejo y reflejo en que se mueven estas características también podrían presentar cambios considerables en la psicología de los usuarios y en sus comportamientos condicionados por las tecnologías, en los que la ética tendrá que poner atención por dichos dilemas en estos nuevos contextos.

En ese sentido, el ciberespacio se presta para el juego de roles o personalidad, *cualquiera* que sea requerida por el juego, página o red en las que los usuarios se desempeñan, como si fuera una actuación o una performance, detrás del ordenador, variando de un sinfín de personajes o roles y escenarios variables; “es entonces el ciberespacio una ‘vida en la pantalla’ en donde está constituida por mundos de fantasía (virtual o irreal), los personajes nunca dejan de ser personajes, para pasar a

ser uno con sus autores. Los cibernautas, lo que harían entonces es objetivar sus experiencias, para obtener un aprendizaje que pueda ser usado en su vida 'real'. (...) también inconscientemente, supone que hay una realidad eminente. Es la de los desequilibrios que algunas personas tienen en sus vidas cotidianas, es por ello que allí ocurre es tan artificial como una sesión con el psicólogo." (Martínez Hernández et al., 2014: 68). Tanto las relaciones y las acciones en los escenarios virtuales, provocan cambios significativos e instauran una realidad que no existe, esta ilusión artificial, que también se usa en diversas medidas en el campo de la psicología, nos remite a las estrategias teatrales, en las que por medio de la imaginación se crean lazos y mundos ficticios, que se evocan o ponen a escena para alguien más, que, a través de la mirada expectante, forma parte de esta construcción cultural y social. Es decir, que mientras en la vida cotidiana de nuestra realidad, usamos estrategias, conscientes o inconscientes, de la teatralidad para organizar la mirada de los otros; es en la virtualidad que estas estrategias mudan a la cultura enlatada e intermediada por la tecnología como transteatralización. Con todo esto, encontramos que teatralidad, virtualidad y memoria tienen puntos de diálogo, se complementan como disciplinas interrelacionadas, que de a poco se ha profundizado en su importancia teórica y epistémica; por ejemplo, la chilena Yael Zaliasnik en su libro *Memoria inquieta* (2016), analiza las memorias corporizadas de dictaduras en algunos pueblos de América latina, enlaza su investigación con la teatralidad y el ejercicio de ciudadanía, y nos asegura esta cita:

Las expresiones de teatralidad y los actos de memoria y de ciudadanía tienen, por otra parte, un potencial importante como propulsores del trabajo en común, de la colaboración, de la participación, de la reconstitución de redes y relaciones sociales, por lo que comparten, asimismo, la característica de su politicidad (entendida, como dijimos, como performatividad). Estos tres conceptos/actos performativos (lo que apunta a su carácter, a la vez que a su repercusión en la realidad) y, por lo mismo, políticos, no solo por sus temáticas sino también por provocar transformaciones en el escenario real de nuestra ciudad, nuestro país, nuestro continente, porque en su ejercicio, plantean una mirada, un sentimiento,

una toma de postura hacia lo que nos toca vivir, es decir, por lo que escenifican y por cómo lo escenifican. (Zaliasnik, 2016: 30)

### **2.3. Redes sociales y usos culturales**

Las redes han estado presentes a lo largo de la humanidad como parte fundamental de las estructuras sociales. Algunas civilizaciones antiguas mantenían conexiones para lograr interacción social fuera de su territorio, esto permitía grandes intercambios, tanto de producción de conocimientos como de producciones materiales que compartían entre regiones diversas. Manuel Castells en su libro *Comunicación y poder* (2013), sostiene que en la antigua geografía del mundo existió una suerte de precaria globalización entre “sociedades que dependían -para su sustento, recursos y poder- de la conectividad de sus principales actividades a redes que trascendían los límites de su localidad.” (2013: 41), esto lo llevará a desarrollar su teoría respecto a la sociedad red global para pensar el momento histórico en que nos encontramos con la aparición de redes tecnológicas, específicamente, la Internet.

Manuel Castells, apoyado en los datos referidos a McNeill y McNeill, que demuestra la función fundamental de las redes en la organización social, hace una crítica puntual ante los modos de organización dominantes con características verticales y jerárquicas, que han mantenido su dominio sobre las redes horizontales de organización social por medio de la organización del poder sobre los recursos y de los sujetos sociales, y mediante el control de las redes sometidas a las lógicas verticales de organización. Según la hipótesis de Castells, la subordinación de un tipo de organización sobre otro tiene que ver con las condiciones materiales, es decir, con el desarrollo y dominio de las tecnologías del momento.

Se dice popularmente que la emoción más potente es el miedo y el miedo a lo desconocido el mayor de los miedos. Las películas del género terror y ciencia ficción han acumulado grandes riquezas a la industria cinematográfica aprovechando esta premisa. Así pues, los diversos avances tecnológicos han despertado en cada época

histórica variadas reacciones sociales, entre miedos y expectativas, entre filias y fobias ante los posibles cambios que cada una representó. Al respecto, Giovanni Sartori en su libro titulado *Homo videns, la sociedad teledirigida* (2014), hace mención de los temores y rechazos que despertó, por ejemplo, la imprenta, el telégrafo, el teléfono, la radio, el televisor y actualmente el ordenador. Sartori, plantea que la revolución multimedia, específicamente y a partir de la aparición del televisor hasta nuestros días, “el vídeo está transformando al homo sapiens, producto de la cultura escrita, en un homo videns para la cual la palabra esta destronada por la imagen. Todo acaba siendo visualizado.” (Sartori, 2014: 4). Aunque su análisis lo centra en el televisor, hace un recuento de los temores, rechazos y previsiones que desataron otros medios de la información y tecnología de las comunicaciones; así pues, destaca en la aparición del telégrafo, el monopolio de algunas empresas que instalaron primero los cables para su funcionamiento y el control de la información unidireccional, esto superado después por la aparición del teléfono de Graham Bell que permitió una red de comunicación ida y vuelta. Sin embargo, en tanto evolución tecnológica, el invento que más críticas ha levantado en la historia es el de la máquina industrial y los reproches ante la posible sustitución de la mano de obra humana, que sentó un paradigma trascendental hasta nuestros días con problemas relevantes, aún más que los antes mencionados. Sartori lo redacta de la siguiente manera:

Cuando apareció el periódico, el telégrafo, el teléfono y la radio (...) la mayoría le dio la bienvenida como ‘progresos’ favorables para la difusión de información, ideas y cultura. En este contexto, las objeciones no han atacado a los instrumentos, sino a su contenido.” (Sartori, 2014: 15)

Retomando a Manuel Castells, menciona que en la Revolución Industrial ante la posibilidad de utilizar la red de energía y su distribución, permitió que la organización social retomara nuevos caminos descentralizados y con relativa independencia de la cúspide del poder que controlaba los flujos de información

dominando los recursos materiales y humanos, es decir que, con el cambio tecnológico y la evolución de las tecnologías de la comunicación, las redes, de algún modo se expandían, de tal manera que esta expansión intentaba romper con la idea de que “las redes eran una extensión del poder concentrado en la cúspide de las organizaciones verticales que configuraron la historia de la humanidad: estados, aparatos religiosos, señores de la guerra, ejércitos, burocracias y sus subordinados a cargo de la producción, el comercio y la cultura.” (Castells, 2013: 42) Por lo tanto, las redes ya no dependían de un solo centro de mando y operación, favoreciendo organizaciones sociales más o menos horizontales que se fueron perfeccionando conforme a la madurez de una sociedad industrial.

Sin embargo, el paradigma tecnológico que revolucionó en desarrollo, potencia, alcance y dio toda la posibilidad a las redes de expandirse con presteza acaparando rincones y periferias del globo terráqueo fue precisamente lo que Manuel Castells ha denominado la Era de la Información con el arribo de la revolución de la microelectrónica que dio lugar a la transformación de las tecnologías de la información y la comunicación que se consolidó en los años setenta. Por su parte, William Mitchel, citado por Manuel Castells, conceptualiza esta evolución “como un proceso de expansión y potenciación del cuerpo y la mente humanos” (2013: 43), dicho proceso, continúa Castells, a principios del s. XXI, rompió de facto con el tiempo y el espacio cuando presentó “aparatos portátiles que proporcionan una capacidad informática y de comunicación ubicua sin cables.” (2013: 44).

Las redes adquirieron importancia global en la transformación de las estructuras, en la organización y los modos de interacción social gracias al empleo de las tecnologías de la información y la comunicación desarrolladas en la técnica informática, la microelectrónica y la nanotecnología. Lo que llevaría a Manuel Castells a plantear la irrupción de la sociedad red global y describir que una

sociedad red alberga en su estructura social a redes activas “por tecnologías digitales de la comunicación y la información basadas en la microelectrónica.” (Castells, 2013: 44). Mientras tanto, Octavio Ianni en su libro *Teorías de la globalización* (1996), escribe que, de principio, para referirse a la globalización se usaron diversas metáforas con diversos significados e implicaciones conceptuales en ámbitos científicos, filosóficos y artísticos, de las cuales destacan “sistema-mundo”, “disneylandia global”, “tecnocosmos”, “desterritorialización” y “aldea global”. A propósito de esta última, y de acuerdo al flujo de las tecnologías de la información y la comunicación, apunta lo siguiente:

La ‘aldea global’ sugiere que, finalmente, se formó la comunidad mundial, concretada en las realizaciones y las posibilidades de comunicación, información y fabulación abiertas por la electrónica. Sugiere que están en curso la armonización y la homogenización progresivas. Se basa en la convicción de que la organización, el funcionamiento y el cambio de vida social, en el sentido amplio, que comprende evidentemente la globalización, están ocasionadas por la técnica y, en este caso, por la electrónica. En poco tiempo, las provincias, naciones y regiones, así como las culturas y civilizaciones, son permeadas y articuladas por los sistemas de información, comunicación y fabulación agilizados por la electrónica. En la aldea global, además de las mercancías convencionales en formas antiguas y actuales, se empaquetan y se venden las informaciones. Se fabrican informaciones como mercancías. Son fabricadas y comercializadas a escala mundial.” (Ianni, 1996: 5)

La red de Internet llegó para conectar latitudes, el flujo de la información y productos en las precarias redes sociales humanas que demoraban su entrega acortaron las distancias agilizando el intercambio global gracias a su digitalización. Las tecnologías de los transportes se sofisticaron y el mercado aprovechó esta expansión. Sin embargo, lo que también terminó por ampliar sus dominios territoriales fueron los virus que pronto se convertirían en pandemias que aquejaron localidades y sucumbieron con millones de vidas humanas.

Como ya hemos mencionado, los fenómenos virales que se tornan en pandemias han estado presentes en la historia de la humanidad, aún con esto, el factor que ha determinado el contagio global se basa en las conexiones casi

inmediatas entre países. Lo corroboramos con la situación que nos acontece como el caso de la pandemia SARS COV 2, que, si bien en estadística y términos cuantitativos no ha sido de suma agresividad en comparación con otras pandemias, en términos cualitativos y contextuales hay que sumar el flujo de información a través de la Internet y con ello el miedo, la incertidumbre y preocupación que causa enterarse al momento y al alcance de un clic de lo que pasa en un mundo contagiado de coronavirus. En el pasado, en momentos similares de crisis, por ignorancia a la información de algún modo u otro tenía menos repercusiones psicológicas y sociales; también hemos hablado del flujo de las noticias falsas que circulan por la red de Internet que minan las mentes humanas implantando virus culturales con sintomatologías ideológicas de manipulación. Byung Chul Han, en su libro *En el enjambre* (2014), realiza la siguiente analogía:

La comunicación digital no solo asume forma de espectro, sino también de virus. Es infecciosa porque se produce inmediatamente en el plano emotivo o afectivo. (...) Una información o un contenido, aunque sea con muy escasa significación, se difunde velozmente en la red como una epidemia o pandemia. No la grava ningún peso de sentido. Ningún otro medio es capaz de este contagio a manera de virus. El medio de la escritura es demasiado lento para ello." (Han, 2014: 48-49)

Contabilizar a los muertos contagiados del encumbrado virus "coronado" durante los primero meses iba a la par de reclamos y preocupaciones genuinas por la supervivencia, la gran mayoría fundamentados en vastos problemas económicos, cierre de negocios locales, servicios detenidos y brechas de desigualdad en condiciones de pobreza en países subdesarrollados ante el llamado de las autoridades, como la Organización Mundial de la Salud y la Secretaría de Salud en México, que echaron a andar el programa de "sana distancia". Se podrá detener el mundo, pero el señor capital sigue sin interrupción devorando el banquete, al respecto Mateo Martínez Abarca en su artículo *Devenir virus* (2020) publicado en el portal [lavoragine.net](http://lavoragine.net), escribe lo siguiente:

Frágiles, nuestros cuerpos padecen. No es solamente la enfermedad, sino la nostalgia de nuestros derechos, dinamitados desde hace tanto por alguno de los jinetes del neoliberalismo. Es también el encierro, el control y la militarización de la vida, que a fin de cuentas están entre las fantasías represivas más elaboradas del capitalismo, que hoy se mezclan con el auge del teleconsumo: todos en sus casas, pero compradores disciplinados. Y cuando esto no es posible, como en la mayoría de los casos, llega el hambre, que empieza a vislumbrarse sobre todo en nuestros países del sur, en el que la mayoría de la población precarizada y empobrecida sobrevive el día a día con lo mínimo para comer y para la cual no es opción quedarse en cuarentena.” (Martínez Abarca, 2020)

Mientras que unos establecimientos cierran ante la imposibilidad de sostenerse en esta crisis global, paradójicamente, otros han encontrado nuevas dinámicas para colocar productos fuera de sus territorios; las ventas y consumos a través de la Internet va en aumento y sienta un cambio importante en los modos tanto de producción como de comercio. La presencia de productos y servicios con alcance global y sin intermediarios representan una oportunidad para negociar en latitudes antes inimaginables: las redes digitales son ahora el gran mercado meta.

El negocio mundial en la red de Internet promueve todo tipo de productos, el ala neoliberal permite explotar absolutamente todo lo que esté a su paso, su rapiña no tiene límites. Aparte de los recursos naturales y procesados, el *bisne* circular de saqueo se lleva a cabo con la extracción de datos personales que alimentan al gran capital, la predicción de experiencias futuras beneficia a empresas que instituyen necesidades para trocarlos en consumos fluidos. El tiempo que los usuarios pasan dentro de la red de Internet y en el uso de aplicaciones de diversas redes sociales abastecen bases de datos que constituyen una fuerza de poder importante sobre el conocimiento y la información. Shoshana Zuboff (2020) quien acuña el término Capitalismo de vigilancia, redacta lo siguiente:

El capitalismo de vigilancia actúa por medio de unas asimetrías de conocimiento sin precedentes, y el poder que se acumula con ese conocimiento. Los capitalistas de la vigilancia lo saben todo sobre nosotros, pero sus actividades están diseñadas como lo están para que no puedan ser conocidas por nosotros. Acumulan montañas ingentes de nuevos conocimientos extraídos de nosotros,

pero no para nosotros. Predicen nuestros futuros para el beneficio de otros, no para el nuestro.” (Zuboff, 2020: 26)

Por su parte, Manuel Castells en su ensayo titulado *El impacto de internet en la sociedad: una perspectiva global* (2013), publicado en el portal bbvaopenmind.com, desarrolla que la expansión de la Internet se llevó a cabo en la década de 1990, resultado de tres factores combinados que fueron: 1) el descubrimiento de la tecnología de la red de redes (World Wide Web) y la disposición del código fuente para que fuera mejorada por aportaciones en código abierto por los usuarios, 2) Disposición de la gestión de la Internet que permite el uso comercial y cooperativo, y 3) “Los cambios significativos en la estructura, la cultura y la conducta social: la comunicación en red como forma predominante de organización, la marcada tendencia al individualismo en el comportamiento social y la cultura de la autonomía imperante en la sociedad red.” (Castells, 2013: 12). Así de este modo, treinta años después estas características se verían remarcadas en las nuevas dinámicas de la sociedad red, por ejemplo, el individualismo al que se refiere Castells, forma parte de la competencia en el culto de la autenticidad de la que participamos en el uso de las redes sociales como Instagram, Facebook, Twitter y TikTok. En este sentido, Giovanni Sartori en su *Homo videns* (2014), anteriormente citado en este epígrafe, hace un crítica al cambio cultural de percepción simbólica por la percepción audiovisual, la palabra escrita por la imagen y acusa el empobrecimiento de la capacidad de entender: “El mensaje con el cual la nueva cultura se recomienda y se autoelogia es que la cultura del libro es de unos pocos - es elitista-, mientras que la cultura audio-visual es de la mayoría.” (Sartori, 2014: 21)

Sartori, hace una crítica a la televisión y al homo-videns; su postura, al denunciar la imagen, es ampliada en el apartado que le dedica a la Internet y ‘cibernavegación’, en el cual manifiesta que “no hay razón para suponer que la televisión será anulada por Internet” (Sartori, 2014: 30) y explica que no se trata de

una lucha de una maquina sobre de otra, sino que el verdadero conflicto radica en el protagonismo que buscan en los hogares e individuos.

Sin embargo, lo que ocupa a Sartori, es su observación contra la prominente televisión como el objeto responsable ante la pérdida de conocimiento y crecimiento cultural, a la vez que se pregunta si la Internet abonará o seguirá con el mismo patrón, su primera conclusión es que en teoría la Internet estimulará dicho crecimiento porque provoca la interacción, la búsqueda de conocimiento y el desarrollo del pensamiento, pero que será complejo para el homo-viden formado en la televisión adaptarse a la Internet con fines culturales y mejora del pensamiento.

En lo que diferimos con Giovanni Sartori y que resulta revelador para nuestro contexto, es que en pocos años la red de redes y la tecnología parece que ha encumbrado a la Internet como iniciación al conocimiento, pues hoy, el primer contacto que los niños y niñas mayores a tres años tienen es con un celular, tabletas o computador, aparatos predispuestos para el uso sencillo de pantallas táctiles, además que, en la pandemia de 2021, un porcentaje elevado ha usado Internet para fines académicos y fomento al conocimiento. Sartori, en 2014 opinaba lo siguiente:

El problema es si Internet producirá o no un crecimiento cultural. En teoría debería ser así pues el que busca conocimiento en Internet, lo encuentra. La cuestión es qué número de personas utilizarán Internet como instrumento de conocimiento. El obstáculo, durante este largo camino, es que el niño de tres o cuatro años se inicia con la televisión. Por tanto, cuando llega a Internet su interés cognoscitivo no está sensibilizado para la abstracción. (Sartori, 2014: 31)

Hemos detallado en este trabajo de investigación el papel que ha jugado la televisión a la par de la Internet para mantener la producción de conocimiento académico en todos los niveles de educación en el contexto de la pandemia, aunque concordamos con Sartori que la televisión tiene un alcance popular y extenso a un público numeroso, la Internet va tomando su protagonismo en las nuevas generaciones y se ha sensibilizado para el uso común.

La red de redes, como se le conoce también a la Internet, es una red organizada y autoorganizada desde los primeros creadores hasta los que de algún modo han continuado nutriendo, como los *hackers*, con diversas modificaciones, el resultado que hoy conocemos; además de sumar las modificaciones que hacen los “usuarios-productores” (Castells, 2001: 51), como los denomina Manuel Castells en su libro *La galaxia Internet*. Dicho autor, en su artículo publicado en [bbvaopenmind.com](http://bbvaopenmind.com), anteriormente citado en este epígrafe, sugiere que, para comprender la complejidad y los efectos que la Internet tiene en la sociedad, en el cambio estructural y cultural, es necesario:

... recordar que la tecnología es cultura material. Se produce en el curso de un proceso social, dentro de un entorno institucional particular sobre la base de ideas, los valores, los intereses y el conocimiento de sus creadores originales y sus continuadores. En este proceso tenemos que contar con los usuarios de dicha tecnología, los que se apropian de ella y la adaptan, en lugar de limitarse a aceptarla tal como está. Así pues, la modifican y producen en un proceso infinito de interacción entre producción tecnológica y uso social. (Castells, 2013: 11)

Para Castells, la cultura de Internet está caracterizada por una estructura donde confluyen cuatro estratos, a saber, la cultura tecnomeritocrática, la cultura hacker, la cultura comunitaria virtual y la cultura emprendedora. En tanto cultura, la define como “un conjunto de valores y creencias que conforman el comportamiento. Los esquemas de comportamiento repetitivos generan costumbres que se imponen mediante instituciones, así como por organizaciones sociales informales. La cultura a diferencia tanto de la ideología como de la psicología o las representaciones individuales.” (Castells, 2001: 51). Por lo que manifestará la aparición de una nueva cultura, la cultura de la autonomía, que se desarrolla a la par en el cambio de estructura social hacia la sociedad de las redes globales, lo detalla de la siguiente manera:

La nuestra es una sociedad red, es decir, una sociedad construida en torno a redes personales y corporativas operadas por redes digitales que se comunican a través de internet. Y como las redes son globales y no conoce límites, la sociedad red es una sociedad de redes globales. (Castells, 2013: 12).

Aunque Castells señala que uno de los cambios en torno a la interacción entre el paradigma de la tecnología que establece la revolución digital y sus repercusiones en la estructura sociocultural, es el advenimiento de la sociedad egocéntrica, también indica que este proceso de individualización no significa el fin de la comunidad ni de las interacciones localizadas y que este proceso no es responsabilidad exclusiva de una evolución cultural y por el contrario “es el resultado material de las nuevas formas de organización de la actividad económica, la política y la vida social” (Castells, 2013: 13). Según el autor, las personas que combinan la búsqueda de afinidades en sus interacciones virtuales y reales, aumentan la sociabilidad y fomenta la reafirmación de los sujetos individuales y colectivos tomando en cuenta que promueve sensaciones de seguridad, libertad e influencia, entre otros beneficios, donde la forma de organización construida por los sujetos es precisamente la conexión en red.

Mientras que se manejan términos claramente complejos como libertad y autonomía, podríamos pensar que abona a la democracia en su característica digital, pues dicha conexión permite entre otras cosas, manifestación y participación sociopolítica, libertad de expresión, desarrollo profesional y autonomía individual y colectiva en cuando decisiones diversas, también cabe señalar que nos remite a la ilusión de una democratización global, con fuertes incisiones en aspectos políticos y modos de hacer política. Respecto a esto, en la crítica que Giovanni Sartori realiza a la televisión y al homo-videns por la preponderancia de la imagen, destaca que nos acercamos a la video-política que promueve la necesidad de personalidades para catapultarlos como video-líderes, en este documento ya hemos acusado la participación de youtuberos en las elecciones mexicanas, lo detalla con las siguientes palabras:

... cuando hablamos de personalización de las elecciones queremos decir que lo más importante son los ‘rostros’ (si son telegénicos, si llenan la pantalla o no) y

que la personalización llega a generalizarse, desde el momento en que la política 'en imágenes' se fundamenta en la exhibición de personas. Lo que también quiere decir que la personalización de la política se despliega a todos los niveles, incluyendo a los líderes locales, especialmente si el voto tiene lugar en circunscripciones uninominales. (Sartori, 2014: 74)

Enlazamos la crítica que Sartori realiza a la imagen televisiva porque nos parece que en algunos aspectos aplica para nuestro contexto cibernético, aunque en algunas precisiones tengamos que recurrir a actualizar la información pues la tecnología ha evolucionado de manera vertiginosa en muy pocos años y rompe con algunos detalles teóricos.

El bombardeo de imágenes, tanto en formato de video o fotografía, en redes sociales y en la web en general es aplastante, por ejemplo, las aplicaciones como TikTok, Instagram y Facebook que sugieren dinámicas sociales para compartir las subjetividades de los usuarios para alcanzar un alto rango de popularidad entre los miembros, con pequeños premios a modo de los perros de Pavlov que, con ansiedad, esperan nuevas reacciones de aprobación, lo cual rompe los límites entre lo público y lo privado, de acuerdo con Castells esto abona a la constitución de los sujetos y la capacidad de agruparse con más sujetos afines; sin embargo, podemos entender que el negocio de la imagen va de acuerdo a la exhibición de los cuerpos y la exposición de la intimidad. Al respecto, Manuel Gértrudix Barrio, Eddy Borges Rey y Francisco García García, en su artículo *Redes sociales y jóvenes en la era algorítmica* (2017), publicado en la revista TELOS, escriben lo siguiente:

Pero este modelo de uso hay también una seducción de ser observado. (...) La hiperexposición a los otros se explica también desde un nivel de implicación estimulado por un cierto efecto Hawthorne: la mejora del desempeño, en este caso el de compartir mejores fotos, videos más elaborados, contribuir más a una comunidad o ser partícipe más activo, se nutre de la hiperestimulación seductora e inmediatamente gratificante de obtener feedback de cada microacción que realizamos." (Gértrudix et al., 2017: 64-65)

Dicha exhibición es del provecho de grandes empresas transnacionales que han logrado invertir su negocio sobre los datos de los usuarios, como Google y

Facebook; mientras los jóvenes y adultos usuarios de las redes comparten información deliberada tanto como entretenimiento como por fines académicos, etc., el capitalismo de vigilancia del que hemos citado acusa la explotación de datos para generar movilizaciones políticas y sociales con falsas noticias, predicción de comportamientos futuros y de consumo, a tendencias de moda o crítica como las manifestaciones sociales del polémico #calcetagate del expresidente mexicano Enrique Peña Nieto expuesto en Twitter y temas mucho más complejos como el video en la Ibero que se viralizó y terminó desatando el movimiento de jóvenes #YoSoy132 en México. O, en 2016, la situación legal que atravesó Mark Zuckerberg en la corte de los Estados Unidos, acusado por filtración de datos e información de 87 millones de usuarios a la consultoría política Cambridge Analytica, para favorecer las elecciones presidenciales en ese país, y que, en otro momento, el mismo año, fue señalado en Reino Unido de impulsar el referendo del #Brexit, desde su posición como director general de la compañía Facebook, Inc.

En este sentido, la hiperexposición en su carácter global, también relativiza el tiempo en que se expanden los contenidos vertidos en la red, la fama se muestra alcanzable y posible para cualquier usuario que tenga en sus manos un dispositivo móvil con cámara integrada para capturar y exportar sus experiencias en la realidad a la virtualidad, la gran mayoría de usuarios aspiran a hacerse virales y populares para impulsar el negocio personal de la intimidad. En el mismo orden de ideas, Byung Chul Han en su libro *La desaparición de los rituales* (2020), escribe que esta hiperconexión presiona a los sujetos alcanzar la autenticidad por medio de la autoproducción orquestada desde el neoliberalismo que hace pasar la libertad y la autorrealización como culto narcisista al yo en la autoexplotación. Del mismo modo, expone que la autenticidad, como valor importante se acredita desde la comunidad, siempre y cuando se mantenga al margen del egoísmo, sin rendirle culto como

fuerza moral y sin adquirir un valor de mercado que anula todos los valores, como acontece en las redes sociales y la web. Le cedemos la palabra a Byung Chul Han:

Uno se explota voluntariamente creyendo que se está realizando. Mediante el culto a la autenticidad el régimen neoliberal se apropia de la propia persona, transformándola en un centro de producción de una eficiencia superior. De este modo la persona entera se involucra en el proceso de producción. El culto a la autenticidad en un signo inconfundible de decadencia de lo social. (...) La sociedad de la autenticidad es una sociedad de la intimidad y el desnudamiento. (Han, 2020: 17)

En este culto a la autenticidad, dice Han, el narcisismo apunta a la introspección y la propia psicología, olvidándose de los aspectos de sociabilidad. Destaca en este mismo apartado la presión por la autenticidad, que en el s. XVIII prevalecían las interacciones sociales con formas rituales y teatrales que definían varios posicionamientos que se expresaban a través de signos y símbolos en la comunidad, sin ataviar con sentimientos de estados anímicos representaban acontecimientos importantes para la época, con pelucas, maquillajes y vestuarios. Predominaban el juego y la teatralidad como motor de expresión social, cargados de ritualidad social que cohesionaban el sentido comunitario sin necesidad de exponer la privacidad como vehículo de la expresión. Han, lo escribe de la siguiente manera:

El espacio público semejaba un escenario, un teatro. Incluso el cuerpo representaba un escenario. (...) La peluca enmarcaba el rostro como si fuera un cuadro. La propia moda era teatral. (...) El rostro como escenario es todo lo contrario de esa faz o face que hoy se exhibe en Facebook. (Han, 2020: 17-18)

No podemos dejar de mencionar el contexto de la pandemia, que en el distanciamiento social ha suprimido gestos rituales y de cortesía, como los saludos de mano que abonaban a la sociabilidad. Han, continúa denunciando que el s. XIX con la aparición de la industria y el trabajo anulan la bella apariencia, pues las vestimentas espectaculares, los usos rituales y lúdicos se ven coartados por los uniformes de trabajo; así, la moda es cada vez más pornográfica porque el culto a la autenticidad obliga enseñar más de la privacidad y exponerse en público.

El sociólogo Richard Sennet, citado por Byung Chul Han, habla específicamente de la teatralidad como parte de los modales, gestos rituales y convenciones, que son fundamentales de todo tipo de relaciones públicas e impactan tanto en los pensamientos como en los sentimientos. En la sociedad que le rinde culto al narcisismo y a la autenticidad, los gestos rituales son percibidos como accesorios superficiales y causan desconfianza. En este sentido Han, concuerda con Giovanni Sartori cuando manifiestan que el culto a la imagen narcisista “es corresponsable del embrutecimiento de la sociedad” (Han, 2020: 19) y “el empobrecimiento de la capacidad de entender” (Sartori, 2014: 23), pasando del homo-sapiens al homo-videns. Escribe Han en su libro:

El culto narcisista a la autenticidad nos vuelve ciegos para la fuerza simbólica de las formas, que ejerce una influencia no desdeñable sobre los sentimientos y los pensamientos. Sería concebible un giro a lo ritual, en el que las formas volvieran a ser prioritarias. Ese giro invertiría la relación entre dentro y fuera, entre espíritu y cuerpo. El cuerpo mueve al espíritu, y no al revés. No es el cuerpo el que obedece al espíritu, sino el espíritu el que obedece al cuerpo. También se podría decir que el medio genera el mensaje. En eso consiste la fuerza de los rituales. Las formas externas conducen a alteraciones internas. Así como los gestos rituales de cortesía tienen repercusiones mentales. La bella apariencia engendra un alma bella, y no al revés. (Han, 2020: 19)

Cargar nuestra privacidad para todos los lugares públicos deja lugar a la exposición pornográfica. Las relaciones, rituales sociales, convivios, experiencias, son de algún modo expropiadas y exportadas al mejor postor del gran negocio globalizado de la desterritorialización de los cuerpos, que rápidamente se viralizan y se insertan en la red de redes como parte de la cultura enlatada. Los modos de entretenimiento, el trabajo, la profesionalización, profana el tiempo de los sujetos por el eficaz uso de los dispositivos tecnoculturales y privatiza las experiencias tecnovivales.

#### **2.4. Tecnosocial-Tecnocultura-Tecnovivio**

*<<Así como se afirma que “a mayor globalización, mayor localización”, de la*

*misma manera podemos establecer que  
“a mayor extensión de la experiencia  
tecnovivial, mayor necesidad de  
experiencia convivial”.>>*

*-Jorge Dubatti, Convivio y tecnovivio:  
El teatro entre infancia y babelismo. (2015)*

Es hoy una impresión genuina pensar la evolución de las tecnologías de la información y la comunicación en tanto ciencia ficción, parece, a ciencia cierta, que nos perdemos en la imaginación y en la fantasía al tratar de explicarnos la red de sucesos históricos que nos afectan en diferentes condiciones, experiencias y expresiones sociales. A veces, lo que intenta cambiar es la técnica, a lo largo del tiempo lo que pudo haber sido escrito a mano, con grafito, con una máquina de escribir, computadora o en una tableta con lápiz digital, se perfecciona.

La escritura como registro histórico ha formado parte de la evolución humana, su perfeccionamiento ha contribuido a lo que se conoce, la memoria y los pensamientos que han preocupado al homo-sapiens. La ciencia ficción como género literario y cinematográfico muestra un paso más allá de los límites imaginables en un futuro no muy distante. Sin embargo, en este epígrafe no usamos la ciencia ficción para generar el análisis de un cambio de paradigma tecnológico que modifica tanto la estructura social como las relaciones, experiencias y valores culturales en los que la humanidad se desenvuelve. Por ejemplo, cincuenta años atrás, la mensajería instantánea que conecta al mundo al alcance de un botón y la respuesta inmediata del interlocutor, podría haber sido tomada como parte de un filme de ciencia ficción dirigido por las hermanas Wachowski. Al 2021, es una situación cotidiana mensajear con algún pariente que se encuentra a miles de kilómetros de distancia, ya sea por mensaje de texto, telefonía inalámbrica o videollamada. Enviar y recibir datos, imágenes, videos y hasta maquetas que se pueden imprimir en tres dimensiones ha transformado las dinámicas sociales de manera radical.

Guerras a distancia con ataques de drones teledirigidos, intervenciones trasatlánticas y operaciones quirúrgicas a través de un robot, compras y consumo de productos en un catálogo de la web, criptomonedas o dinero digital con distinta nomenclatura de valor y regulación, clases universitarias a través de una videoconferencia, avatares virtuales de personas que interactúan en el ciberespacio, videojuegos en los que puedes comprar para tu personaje skin/ropa con sellos comerciales como Louis Vuitton, son algunas de las actividades que parecen sacadas de un libro de Huxley, Ray Bradbury o de alguna situación cotidiana en la caricatura de los 60 llamada Supersónicos, pero que hoy son habituales y sin las cuales sería imposible explicarnos el presente histórico en que nos encontramos, mucho menos el contexto de crisis por la pandemia la COVID 19. Al respecto, Naief Yehya en su libro *Nuevos entornos, nueva carne. Reconfiguración y personalización tecnológica de la cultura* (2017), escribe lo siguiente:

Estamos en un momento histórico en que las cosas comienzan a responder, en que nuestras computadoras, enseres domésticos, autos o juguetes de nuestros hijos comienzan a poblar una categoría novedosa: la de los objetos animados, pero no vivientes, alertas, pero no conscientes, inteligentes, pero no racionales. Esta nueva ciberecología ha dado lugar a una especie de animismo electrónico en el que los objetos que nos rodean dejan de ser meras extensiones sobre las que proyectamos nuestras necesidades y deseos, para tornarse en las entidades con las que deberemos compartir la mediósfera y que tal vez habrán de heredarla. (Yehya, 2017: 62-62)

La variedad de dispositivos electrónicos conectados a la red de Internet ofrece experiencias diversas a través de sus herramientas integradas, como GPS o geolocalización, calculadora, cámara video fotográfica, reproducción multimedia, cuaderno de notas, agenda-calendario, traducción de voz instantánea y un sinnúmero de nuevas aplicaciones que buscan satisfacer necesidades de los usuarios. Interactuar a través de las redes sociales y la internet, con cambios característicos en la estructura social humana, modos de relaciones sociales, expresiones y comunicación, ha llevado a algunos teóricos, como Fernando Sáez Vacas, a analizar este nuevo entorno

tecnificado en la expansión del concepto de lo que entendemos como sociedad y a enarbolar que “una porción determinante de lo que nos rodea es lo que denominamos Nuevo Entorno Tecnosocial, generado por la tecnología en general y en particular por las tecnologías de la información y sus fuerzas transformadoras. Vivimos cada día más en una tecnosociedad.” (Sáez, 2011: 66).

Como hemos mencionado en el epígrafe anterior, la microelectrónica revolucionó a las tecnologías digitales de la comunicación y la información ampliando la sociedad en una red global hiperconectada, este cambio de estructura social requiere variantes conceptuales para poder explicarlas en sus funcionamientos. Para describir lo que se entiende por estructura social nos apoyamos en Manuel Castells y su libro *Comunicación y poder* (2013), que argumenta lo siguiente: “Entiendo por estructura social aquellos acuerdos organizativos humanos en relación con la producción, el consumo, la reproducción, la experiencia y el poder expresados mediante una comunicación significativa codificada por la cultura.” (Castells, 2013: 44)

A pesar de que esta sociedad red que cuenta con características globales está presente en un amplio sector de la población, no está al alcance de todos; sin embargo, como lo menciona Castells, “todo el mundo se ve afectado por los procesos que tienen lugar en las redes globales y las actividades de esta estructura social.” (Castells, 2013: 45). La colonización digital no tiene límites y muestra también las brechas de desigualdad que va dejando a su paso, los rezagos y su tardía expansión en rincones que aún no entran al juego del mercado globalizado, pero con la promesa civilizatoria de la posible democratización digital y tecnológica.

Esta codificación de los valores que no tiene precedentes históricos y que nos refiere la democracia intervenida por la tecnología, desata una nueva construcción de identidad y de acuerdo a la cultura, otra perspectiva que pueda incluir la tecnificación global. En este sentido, Naief Yehya, emplea la noción de tecnocultura

para referirse a la cultura que alcanza un nivel epidémico con características globales, esta tecnología domina todo tipo de actividades e impone modelos de vida basados en el consumo de artefactos y dispositivos. “La tecnocultura es el producto de la tecnociencia globalizadora” (Yehya, 2017: 84) y a la par, plantea que, siendo partes de un organismo cibernético, donde las fronteras entre herramientas y el ser se difuminan, el homo sapiens ha pasado a una especie atravesada por la tecnología, el homo cyborg. Lo describe de la siguiente manera:

... un *cyborg* es un hombre que sobrevive gracias a un corazón artificial, unas personas con una prótesis, alguien que utiliza lentes para ver de lejos, un anciano minusválido que toma docenas de drogas para mantener el cuerpo en funcionamiento, un atleta que se inyecta testosterona y esteroides al punto de convertirse en una montaña de músculos o alguna mujer que altera su apariencia con cirugía plástica. La mayoría de los hombres hoy somos habitantes de la sociedad globalizada *cyborg*, en la cual aún los seres no modificados o con cambios mínimos (como los que ocurren al recibir las vacunas de la infancia, que reprograman el sistema inmunológico contra diversas enfermedades) son parte de un organismo cibernético que los engloba. (Yehya, 2017: 80)

Por otro lado, debemos mencionar que cada experiencia humana con las redes sociales, aplicaciones y con la tecnología de la información y la comunicación, en general es muy característica, es quizá dónde las brechas generacionales también se ven marcadas e irónicamente asimismo se difuminan, por ejemplo, nietos enseñando el uso del celular a los abuelos, hijos a los padres y madres, etc.; y quizá, dónde debemos poner atención será en los discursos que se construyen sobre las generaciones que “nacen” con la “normalización” de estas relaciones alteradas por la tecnología y conectadas con toda la información al momento; ejemplo, la generación denominada “Z” nacidos en alrededor de 1996, que ingresaron a nivel secundaria con las redes sociales activas. La generación llamada *millennials* tenía en sus prácticas casi “naturales” el consumo por internet; sin embargo, usuarios de todas las edades, al alcance de un clic, desde la comodidad del claustro obligatorio por la pandemia, acrecentaron las compras a domicilio de productos que se venden en el mercado virtual, y entre otras cosas, el entretenimiento por servicios de

*streaming* como Netflix, Disney Plus y Amazon Prime. El rompimiento y cambio estructural es inminente, el virus y su *viralidad* abre la posibilidad del mercado global, sin distinción de clase social, edad, raza o sexo.

Ante la situación actual, en las que nos vemos cercados por este virus letal para la vida humana que rompe con la cotidianidad de nuestras relaciones sociales y personales, es necesario plantear nuevas estrategias de investigación que permitan acercarnos a los fenómenos presentes, desde la Filosofía Teatral, por ejemplo, se propone valorar al teatro en tanto cultura viva como acontecimiento, aumentando su característica de reunión/convivio y su peso social como experiencia territorial, tal como lo menciona el lúcido pensador Jorge Dubatti en su artículo *Convivio y tecnovivio: El teatro entre infancia y babelismo* (2015). De esta manera, contrapone y complejiza el paradigma de las relaciones humanas con lo que denomina *tecnovivio* referente a toda “cultura viviente deterritorializada por intermediación tecnológica” (Dubatti, 2015: 46); y sus variantes, *tecnovivio interactivo*, como los teléfonos celulares con apps de WhatsApp, aplicaciones con servicio de video llamada como Zoom y clases virtuales donde hay conexión con otras personas; y el *tecnovivio monoactivo*, que lo caracteriza la relación con una maquina u objeto con un generador humano ausente en tiempo y espacio como los tutoriales de YouTube o las clases televisadas del programa “Aprende en casa”, al que nos hemos referido con antelación haciendo referencia a la pandemia.

Lejos de buscar un posicionamiento binario, creemos necesario poner en tela de juicio el papel que juegan las TICs y medios de comunicación en la construcción de ciudadanos y búsqueda por la democracia que en la red se sienten difusas, aniquiladas o expuestas; que, tal como Castro-Gómez, hace una referencia acerca de los medios de comunicación afirmando que los mismos “son el lugar de lucha por la hegemonía cultural” (2000:780) y también un espacio de “resistencia contra ese dominio” (Ibidem).

Estirando la liga hasta un punto de quiebre y cambio de lógica incorporada, apropiada y hasta cierto punto naturalizada en la que, aparte de consumir y producir, la privacidad del sujeto ha tornado a convertirse también en producto del mercado digital en la base de datos del Capitalismo de Vigilancia. Los espectáculos de la muerte y la violencia explícita con toda su teatralidad que guía la mirada del espectador, es para consumo de cualquier atención potencial en redes. Michela Marzano en su libro *La muerte como espectáculo* (2010), hace una observación al respecto de los asesinatos difundidos por la Internet:

Los vídeos de asesinatos se han convertido ahora en productos eficaces, cargados de referencias míticas de una cultura del odio y generadores de inducciones al asesinato. Son imágenes que integran un decorado y un telón de fondo cuidadosamente concebidos y que mandan mensajes dirigidos a un auditorio bien identificado. (Marzano, 2010: 35)

Estos jóvenes catalogados como millenials que, con el cambio de milenio y entre otras cosas por su pretendida cercanía con la evolución tecnológica, han sido de gran interés para variados estudios académicos y sobre todo en el área de *marketing*, pues suponen erróneamente que son los únicos que sostienen un consumo constante a través de la Internet, el sitio comunica-web.com menciona al respecto:

Los Millennials se han convertido en la generación clave, de la que actualmente se arrojan todo tipo de datos interesantes para el Marketing. Interesa saber cómo compran, cómo ven la vida, cuál es su actitud frente al trabajo o cuál es su poder adquisitivo.

Los millenials conocida también como Generación Y, estigmatizados por ser la generación tecnológica, y no solo esa generación que se trata de cuantificar, sino también las posteriores, que han variado sus experiencias en el devenir de los medios de comunicación a la era digital, son los primeros seducidos por la sociedad *cyborg*; Erving Goffman, en su libro *Estigma* (2006) señala que “La sociedad establece los medios para categorizar a las personas y el complemento de atributos que se perciben como corrientes y naturales en los miembros de cada una de esas categorías.” (Goffman, 2006: 11). Por otro lado, como ya lo señalamos con antelación,

se ha inaugurado un espacio más de convivencia y relaciones tecnosociales, a lo que Manuel Castells en su libro *La sociedad red: una visión global* (1996), señala:

... del proceso de transformación tecno-social, resulta esencial, precisamente por el propio análisis, hacer hincapié, en el rol fundamental de la tecnología dentro del proceso de transformación social, especialmente cuando consideramos la principal tecnología de nuestro tiempo, la tecnología de la comunicación, que se relaciona con la esencia de la especificidad de la especie humana: la comunicación consciente y significativa. (Castells, 1996:29)

Los medios de comunicación generan ideologías y son partícipes de las relaciones de poder instauradas en estos procesos de transformación social con todas sus repercusiones políticas, con espacios de disputa y resistencia. En relación a esto, Castro-Gómez, en el texto que reflexiona sobre Althusser y el concepto de ideología, menciona al respecto:

... en tiempos de globalización, los medios son el terreno para el establecimiento del dominio de unos grupos sobre otros, pero también son, al mismo tiempo, el terreno apropiado para la resistencia contra ese dominio. En una palabra, los medios son el lugar de lucha por la hegemonía cultural. Siendo los medios la principal fuente generadora de ideologías en la sociedad contemporánea, su control se constituye en una clave fundamental para la consolidación del dominio político. Los medios producen y fortalecen “sistemas de creencias” a partir de los cuales unas cosas son visibles y otras no, unos comportamientos son inducidos y otros evitados, unas cosas son tenidas por naturales y verdaderas, mientras que otras son reputadas de artificiales y mentirosas. (Castro-Gómez, 2000:780)

La continua transición de los medios masivos de comunicación hacia la digitalización se ha mostrado en el mayor de los casos en los jóvenes que consumen contenidos audiovisuales y que son obligados a entrar a nuevas dinámicas sociales a través de la Red de Internet. Las generaciones del milenio tienen el estigma de haber nacido con una Tablet en la mano, lista para capturarlo todo, iniciar una video llamada, una transmisión en vivo y compartir su subjetividad deterritorializada. Con un solo click en la red “legal” se puede acceder a gran cantidad de información, compras o servicios y con un poco de paciencia conectar a lado oscuro: la Deep web/darkweb. Los fenómenos socioculturales a niveles macro y micro que desatan

el uso, conexión y viralidad con información global son tan diversos que van desde retos graciosos a videos absurdos, “inocentadas de algunos adolescentes” y curiosos memes de gatos.

## **2.5. Contenidos y consumos en redes sociales**

En diversos textos referidos al tema del desarrollo de las redes sociales, usan analogías a la actividad del juego en casinos con máquinas tragamonedas, con la espectacularidad de las luces, sonidos y premios, para explicar las intenciones que tienen las grandes empresas que monetizan por el tiempo que el usuario invierte conectado a la plataforma digital, por medio de un dispositivo móvil con acceso a la Internet. Por su parte, los datos personales, las experiencias que alimentan al algoritmo a través de las preferencias de búsqueda, permanencia en una pantalla determinada con imágenes específicas, los clics, la publicidad, son algunas de las inversiones de “monedas” que los usuarios vierten en la base de datos. El resultado, predicción del comportamiento humano y modificación conductual, es lo que denuncia Shoshana Zuboff en su *Capitalismo de vigilancia* (2020).

El interés por investigar la adicción al uso de las redes sociales es nuevo, pero se intensifica de manera exponencial. Las redes sociales tienen la promesa implícita de ofrecer *algo más*, que sea relevante y nos saque de la abrumadora cotidianidad. Un *meme*, un video de menos de 30 segundos, alguna breve interacción con el otro, enterarte de algo, noticias locales y globales, todo organizado en una línea del tiempo, se alimentan de reacciones, de afinidad o desacuerdo, pulgar arriba o pulgar abajo, como en una arena romana. En plataformas como Facebook, por ejemplo, del botones me gusta y no me gusta, ampliaron las reacciones para tener un mayor margen de interacción con cinco opciones: me gusta, me divierte, me encanta, me entristece y me enoja. Cada reacción hace sonar una campana que funciona como

una notificación y premio de la interacción con un mayor número de usuarios, la popularidad se mide por medio de estas reacciones. A lo anterior, Marta Peirano, en su libro *El enemigo conoce el sistema* (2019), lo compara con la caja de Skinner basado en el binomio recompensa/castigo, y la describe de la siguiente manera:

En los años cuarenta, un psicólogo de Harvard llamado B.F. Skinner metió un ratón en una caja. Dentro había una palanca que activaba una compuerta por la que caía comida. Después de un tiempo dando vueltas sin saber qué hacer, el animalito tropezó con la palanca y se llevó una agradable sorpresa. Pronto se aficionó a tirar de la palanca. En su cuaderno de notas, Skinner describió su rutina como un drama en tres actos: ver la palanca (reclamo), tirar de ella (acción) y comerse la comida (recompensa). Lo llamó 'circuito de refuerzo continuo' y la caja, 'caja de condicionamiento operante', pero en todo el mundo se conoce como 'caja de Skinner'. (Peirano, 2019: 18)

Los estudios de la Academia respecto al uso y consumo en redes sociales arrojan diversas variantes en cuanto al contenido como información, entretenimiento en momentos de ocio, publicidad y producción de contenidos por parte de los usuarios; esto con una diversidad marcada por el género. Por ejemplo, Ainhoa Fernández de Arroyabe et al., en el artículo *Nativos digitales: consumo, creación y difusión de contenidos audiovisuales online* (2018), destaca lo siguiente de su análisis enfocado en 2426 adolescentes:

Siendo común el auge de las redes sociales entre la amplia mayoría de este sector poblacional, el género marca notables diferencias en sus pautas de comportamiento. (...) refleja la perpetuidad de los tradicionales estereotipos de género entre las generaciones más jóvenes en lo que a los hábitos de consumo y creación audiovisual se refiere, vinculando al género femenino con las ficciones dramáticas, los programas de telerrealidad o la crónica rosa y al masculino con los deportes o el humor. (Fernández de Arroyabe et al., 2018: 64)

Estos algoritmos de búsqueda en la web y en las redes sociales aprenden muy rápido las preferencias de los usuarios, es decir que, la información y contenido que llega es directamente proporcional a las afinidades que se vierten en las aplicaciones, de acuerdo a esto, la publicidad de productos y contenidos determina el perfil de comportamiento, experiencia y emociones con los que se interactúa. Hablar de todos los contenidos que se consumen en alguna plataforma o red social, es una empresa

compleja, porque hay tantos contenidos como usuarios. Las aplicaciones de las redes sociales se descargan al dispositivo móvil de manera gratuita, su uso es gratuito y el único requerimiento es el acceso a la red de redes, la internet; al promoverse como gratuito, las grandes empresas transnacionales propietarias de estas plataformas no le pierden a su capital invertido, como se ha mencionado con anterioridad, no significa que sea cien por cien gratuito, pues el producto y pago es enteramente el usuario, sus datos, preferencias, experiencias y el mayor tiempo que se pueda invertir conectado a la web.

En el año 2011 surgió la primera generación de *youtuberos*, jóvenes de entre 15 y 20 años, hombres y mujeres, que compartían gran parte de su vida en formato de video, borrando los límites entre lo público y lo privado, a través de la plataforma; primero, motivados por la curiosidad de un nuevo juguete y luego incrustados en las dinámicas del círculo vicioso en la caja de Skinner para monetizar los videos.

La empresa transnacional Google, propietaria de la plataforma YouTube desde 2006, aboga supuestamente por la libertad de expresión, libertad de oportunidad, libertad de pertenencia y libertad de información, en sus estatutos manifiesta: “Nuestra misión es organizar la información del mundo para que todos puedan acceder a ella y usarla”, lo cual se queda en misiones inalcanzables ante el descontrol y caos que se manifiesta en internet: descontrol y caos organizado de la información. El grupo ciberactivista Critical Art Ensemble, citado por Guiomar Rovira, en su libro *Activismo en red y multitudes conectadas* (2016) denuncia: “Esto fue necesario, primero para seducir a las clases acaudaladas para usar la red como un sitio de consumo y entretenimiento, y segundo, para ofrecer la red como coartada para la ilusión de libertad social.” (Rovira, 2016: 26)

En este sentido, la doctrina neoliberal explota la libertad y las emociones como exceso de consumo, dando la ilusión de fácil acceso para capitalizar las experiencias de los usuarios. Las reacciones provocan emociones adictivas en la psicología de los

usuarios. Esta individualización se refleja como espejo en las redes sociales, donde se reproducen experiencias en serie, como fotografías y videos con formato uniforme para todo el planeta. La presencia de las redes sociales va en aumento en millones y millones de usuarios conectados tratando de generar un impacto viral, autentico y diferente, aunque sea homogéneo para todos los estratos sociales. Al respecto, Byung Chul Han en su libro *Psicopolítica* (2014), lo escribe:

Las emociones son performativas en el sentido de que evocan acciones determinadas. Las emociones, en cuanto *inclinaciones*, representan el fundamento energético, incluso sensible de la acción. Están reguladas por el sistema límbico, que también es la sede de los impulsos. Constituyen un nivel prerreflexivo, semiinconsciente, corporalmente instintivo de la acción, del que no se es consciente de forma expresa. La psicopolítica neoliberal se apodera de la emoción para *influir en las acciones a este nivel prerreflexivo*. Por medio de la emoción llega hasta lo profundo del individuo. Así, la emoción representa un medio muy eficiente para el control psicopolítico del individuo. (Han, 2014: 43-44)

Por otra parte, en México, uno de los compromisos que se han manifestado en la llamada “Cuarta Transformación” está enfocado en digitalizar el país con el programa “Internet para todos”. En marzo de 2020, el presidente Andrés Manuel López Obrador compartió una foto en su cuenta de Twitter y sostuvo que para 2022 se conectará con internet a todo el territorio nacional mexicano. Al paso de la pandemia del COVID 19, incrementó la demanda y la necesidad del uso de la Internet, con esto en 2021 el presidente actual de la nación mexicana destacó que la digitalización será posible hasta 2023, debido al complejo de infraestructura requerida en el país.

De acuerdo con la investigación *14° Estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México* (2018), realizada por la Asociación de Internet en México, con 1873 encuestado del país, hubo un incremento de usuarios con una penetración en el 67% de la población, a partir de los seis años de edad y tomando en cuenta que el uso de esta herramienta se ve reflejado con mayor impacto en el género femenino con un 51% sobre los varones en un 49%. Así también, los encuestados manifestaron que

una de las barreras de acceso es la baja velocidad para la navegación. El uso de la red de redes, tiene mayor afluencia con horario de 6 a 9 horas con un 93% igualando al mismo porcentaje de uso de 21 a 24 horas, del mismo modo un 64% perciben que su conexión en internet es de 24 horas. En promedio, de acuerdo a esta investigación citada, al 2018 el consumo era de 8 horas con 12 minutos al día.

El 14° *Estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México* (2018), también revela que un 89% usa el internet para acceder a redes sociales, 84% envía y recibe mails, 83% mensajería instantánea, 73% usa mapas, 65% leer/ver, escuchar contenido relevante, igual que ver películas y series de streaming con 65%, así como 43% toma cursos o estudia en línea, 31% juega en línea y 29% gestiones de gobierno. Los trámites en línea tuvieron un crecimiento bastante considerable respecto al 2017, tanto para el ocio, finanzas y formación.

En el ámbito de las Redes Sociales (RS), Facebook mantuvo su hegemonía con un 98%, WhatsApp con 91%, YouTube contaba con 82% e Instagram que poco a poco se daba a conocer se posicionaba en apenas 57% todavía por encima de Twitter que contaba con 49%. Esta encuesta de la Asociación de Internet en México también destaca que en promedio cada usuario posee 5 Redes Sociales y apenas el 1% no cuentan con dicho servicio. Estos usuarios, de acuerdo con los encuestados, pasan 8 horas 12 minutos conectados a Internet, 3 horas 28 minutos en RS es decir 40% de su tiempo (30 minutos más respecto al 2017) y 7 de cada 10 se conectan a través de un Smartphone.

En otro momento, se publicó el *Estudio de consumo de medios y dispositivos entre internautas mexicanos* (2019), una edición de Televisa Digital, Kantar e iab.méxico. Con una población entrevistada 1297, con un rango de edad entre los 13 y los 70 años de edad, a comparación del estudio de Asociación de Internet en México (2018), posiciona al género masculino con 51% sobre el consumo de las féminas con un 49%. Dicho estudio, registra un 84% de usuarios de RS y coincide con la Asociación de

Internet en posicionar a Facebook con un sólido 98%, WhatsApp con 95%, YouTube con 83%, Instagram con 50% y Twitter con 45%. Así mismo, destaca que 86% de la encuesta usara la RS para consumo de contenido y un 94% para generar o producir contenido digital en dichas plataformas. De los espectadores, 83% declara haber contratado servicio de entretenimiento para el 2019, con la plataforma Netflix en la preferencia de los usuarios. Por lo tanto, se menciona que 7 de cada 10 personas cuentan con el acceso a internet, con un 67% de los encuestados, es decir, la encuesta estima que 75.8 millones están conectados.

Por otra parte, en enero 2021, la Asociación de Internet en México, publica su *16° Estudio sobre los Hábitos de los usuarios de internet en México 2020*; con una población encuestada de 1812, posiciona una penetración de 74% de mayores de 6 años, 5.4% más que en 2018. Esta encuesta mantiene su perspectiva del género femenino con 51% y masculino con 49%. Ya en el contexto de la pandemia, en el confinamiento, 45% tuvo que adaptarse a la adopción tecnológica. A diferencia del 2018 y por el confinamiento de la Covid 19, la distribución de horarios en conexión se estableció en todo el día, siendo más clara la conexión de 10 a 12 horas con 81%, de 12 a 14 horas con 69%, de 14 a 16 horas cuenta con 48%, en la media tarde de 16 a 19 horas con 79% y en la noche con 81% en un horario de 19 a 21 horas. Así mismo, 74% percibe que se mantiene conectada todo el día, 10% más respecto a 2018 con antelación citado en este epígrafe. En promedio, se estima que se pasan conectados 8 horas con 57 minutos. Los lugares de acceso son 86% se conecta desde su hogar, 62% en cualquier lugar con conexión y 40% desde su trabajo.

Así pues, la Asociación de Internet, registra que para acceder a Redes Sociales lo usan 89%, envía mails 87%, mensajes instantáneos con un 82%, videollamadas con un crecimiento considerable a 72%, de este modo el uso por servicio de streaming en 70%, usar mapas en un 68%, leer/ver/escuchar contenido relevante con 62%, cursos y estudios en línea un crecimiento a 57%, gestiones de gobierno con 48% y

los jugadores en línea con 38%. En el mismo orden de ideas, la posición de popularidad en México para las redes sociales tiene a la cabeza a Facebook con 97%, WhatsApp con 95%, Instagram con 73%, YouTube a la baja con 67%, Twitter se posiciona con 57% y la Red Social de la novedad llamada TikTok con un sólido 22%, en 2020. El tiempo promedio de conexión mantiene 8 horas con 20 minutos, de lo cual, 4 horas con 8 minutos específicamente invertidas en Redes Sociales.

La misma Asociación de Internet en México, publicaba en 2018 su estudio sobre *Educación en línea en México*, con una población encuestada de 1128 participantes, de los cuales 37% son del género femenino y 63% del masculino, de los cuales 74% tienen interés en estudiar y el 26% ya estudia. En promedio 76% busca información de ofertas educativas por internet debido a la rapidez que encuentran en las plataformas. Los buscadores como Google, Yahoo y Bing se posicionan entre los preferidos con 53%, sitios web no escolares con 34% y las Redes Sociales con un 12%, la preferencia se da porque a través de la web pueden comparar las universidades y conocer los planes de estudios, así también se revela que la modalidad que más les interesa es la mixta, es decir, presencial y en línea, con un 37%, la presencial con 18% y en línea (incluso antes de la pandemia) fuertemente con 45%, esta última situación se debe a que buscan la flexibilidad de horarios, tener acceso a la plataforma 24 horas, contar con una plan de estudios enfocando en el mercado laboral y contar con la evaluación y retroalimentación continua. Las universidades tendrán que poner atención en estas estadísticas para incrementar su oferta académica pues los factores se potencializan con el confinamiento de la Covid 19, con lo que ya citábamos en otro momento para evolucionar y sacar el mejor provecho de las universidades llamadas 4.0.

La actualización del uso de las plataformas en línea, las presenta la Asociación de Internet en México con su estudio sobre *Hábitos videollamadas (2020)*, con una muestra de 721 participantes, de los cuales 61% son del género masculino y 39%

femenino. Este estudio arroja que en particular la mujeres y jóvenes de entre 18 a 29 años, antes de la pandemia, les era ajeno el uso de videollamadas. Así mismo, 9 de cada 10 lo usan con fines laborales, mientras que los jóvenes de entre 18 y 24 años en el Norte y Sur del país son 8 de cada 10. Por otra parte, entre 70 y 80% admiten haber adaptado un espacio especial en su casa para hacer este tipo de actividades virtuales, a diferencia del Sur que solo lo han hecho el 60%; se revela también que, 40% deciden encender la cámara, 30% lo hace por obligación y otro 30% no tienen indicación al respecto. Las plataformas que más se han usado hasta el momento de la encuesta son Zoom con 77%, Google Classroom con 42%, Microsoft con 40% y Skype o WhatsApp con 32% y 30, respectivamente. Se destaca que entre el 70 y 80% han aceptado que se arreglan y visten como si fueran a una reunión presencial, principalmente los jóvenes de entre 18 y 24 años de edad. También, entre 40 y 50% suelen sentirse preocupados por ser interrumpidos por familiares o mascotas durante una videollamada.

Las brechas generacionales se ven marcadas por la preferencia de estas reuniones virtuales, 40% es indiferente, 49% del grupo de 25 a 29 años mencionan que la prefieren y en cambio los de 50 años o más se adecuan mejor a las reuniones presenciales.

En otro estudio de la misma Asociación, titulada *Home office (2020)*, se hizo una encuesta a 2571 usuarios; 43% del género femenino y 57% masculino, 8 de cada 10 ya se encuentran en la modalidad y en el Sur 7 de cada 10. Arroja también que 40% ya trabajaba en esta modalidad. La mitad de los encuestados afirma que trabaja entre 5 y 8 horas diarias, el 40% entre 9 y 12 horas, mientras los que menos lo hacen son el grupo de 18 a 24 años de edad. De todos el 40% manifestó que la carga de trabajo aumentó y quienes más lo han sentido son mujeres. Un poco más del 70% advierte que se siente más productivo trabajando desde casa. Sin embargo, el 30% ha

comentado que se ha sentido más estresado con esta modalidad, el otro 30% se mantiene neutral y un 40% han tenido poco o nada de estrés.

Lo que arrojan estos estudios es de suma importancia para visualizar cómo va el incremento en el uso tanto de la Internet, las redes sociales y las videollamadas porque revela que las personas pasan más tiempo frente una pantalla o frente a una cámara, borrando a veces los límites entre el entretenimiento y el trabajo, si es que de acuerdo a las horas laborales son 8, por regla, pero con excepciones 8 de ocio y 8 de sueño, es comprensible que pueda elevarse el estrés y otros síntomas psicológicos.

### **CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA APLICADA PARA EL ESTUDIO DEL FENÓMENO DE LA MUERTE EN REDES SOCIALES**

El presente tercer capítulo está destinado a la exposición, aclaración y sustento de los métodos y herramientas de investigación empleados para alcanzar los objetivos de la misma. Inicia con una breve descripción de la modalidad investigativa elegida, respaldando su competencia por responder a las necesidades de obtención de la base teórica y recolección de datos necesarios para la defensa de la tesis. Se aclaran aquí, además, términos como netnografía o etnografía digital, que por su carácter novedoso ameritan ser especificados y profundizados. En cuanto a las técnicas de recolección de datos, además de hacer una relación de las utilizadas y los motivos por los que de eligieron, se adjuntan las muestras de las mismas y los métodos en las que se sustentan, así como las gráficas de los resultados obtenidos y de los que se extraerán las pertinentes conclusiones.

#### **3.1. Investigación cualitativa y nociones de la etnografía tradicional**

Partiendo del objeto de estudio de esta investigación que es el fenómeno de la transteatralización de la muerte en la sociedad actual y teniendo como propósito general fundamentar la articulación o relación directa entre dicho fenómeno y el uso de las redes sociales, se estableció el método de investigación cualitativo, por su carácter inductivo, es decir, partimos de las pautas de los datos y recolección para

evaluar teorías o hipótesis preconcebidas, por su carácter flexible, comprensión del contexto sociocultural y sus perspectivas holísticas. Por lo tanto, esta fue una investigación con enfoque cualitativo de corte subjetivo e interpretativo, además, utilizó datos cuantitativos para apoyar los resultados obtenidos a lo largo de este proceso de inmersión y relación con el objeto de estudio.

Dentro de esta teoría cualitativa y dado el carácter mismo de la investigación, la etnografía digital fue el método preponderante que rigió esta tesis y para hacer referencia al mismo, tenemos que comenzar por sus antecedentes históricos, la etnografía tradicional. Entre algunas aproximaciones acerca de la etnografía podemos adecuarnos a la sencilla descripción que hace Eduardo Restrepo en su libro *Etnografía: alcances, técnicas y ética* (2016): “La etnografía se puede definir como la descripción de lo que una gente hace desde la perspectiva de la misma gente.” (Restrepo, 2016: 16)

De este modo, podemos entrever que, a un estudio etnográfico le interesan tanto las prácticas como los significados que estas prácticas adquieren para quienes las realizan. Describen contextualmente las relaciones complejas entre prácticas y significados para unos individuos concretos sobre fenómenos particulares (sea un lugar, un ritual, actividad económica, red social, etc.). La labor fundamental del etnógrafo consiste en resaltar las singularidades de un contexto al tiempo que establece de qué manera esas singularidades aportan a la comprensión y conceptualización de lo que sucede en otros contextos más generales. Cada ejercicio etnográfico está marcado en alto grado por las improntas circunstanciales que lo rodean y mucho de lo que implica se encuentra más allá de las palabras y para obtener buenos resultados es indispensable agudizar la observación. La etnografía supone al etnógrafo como dispositivo de producción de conocimiento, lo que significa que el principal medio de aprehensión, comprensión y comunicación que media la etnografía es el etnógrafo, sus habilidades, sensibilidades y limitaciones.

Aunque históricamente ha sido asociada a la antropología, la etnografía ha dejado de ser patrimonio exclusivo de los antropólogos. No solo se circunscribe al estudio de las comunidades indígenas o grupos étnicos, también a múltiples aspectos de las poblaciones urbanas y otros temas emergentes que trascienden los estudios realizados en un lugar son objeto de estudio de la misma.

La comprensión contextual es la que enriquece las observaciones etnográficas y les da relevancia a los datos que de otra manera podría resultar inconexos y poco relevantes. El etnógrafo debe tener la habilidad de *leer* sutilmente la vida social como la de saber contarla, transmitirla y traducir aquello que ha comprendido durante su lectura. Esta ciencia social nos permite descubrir mundos cercanos o distantes como resultado del doble extrañamiento de lo que no vemos porque nos es tan familiar y supuestamente conocido como por la habituación con gentes y lugares que escapan a nuestro entendimiento cuando se le reduce a exotismo y estereotipo. Comprende y describe situaciones de la vida social teniendo en cuenta la perspectiva de sus actores sociales y sus contextos específicos. El investigador ha de comprender que la forma como la gente se representa y se presenta ante otros, lo que hace constituye una fuente importante de investigación sobre los sentidos de la vida social de estos individuos.

Esta investigación, como lo hemos mencionado con antelación, también se nutrió de datos cuantitativos para complementar el análisis que sustenta las interpretaciones previas, estos nos sirvieron como puntos de llegada, su generación solo se da después de un trabajo previo de una investigación cualitativa y a menudo se incorporó a la investigación para soportar algunos argumentos que ganan en claridad y contundencia cuando se apoyan en cifras. Las etnografías más clásicas se adelantan en un sitio concreto: una vereda, un poblado, un barrio, una ciudad. Este lugar concreto puede ser también una institución o una organización. A todo esto, la expansión y alcance que tiene la etnografía tradicional ha experimentado cambios

para adecuarse a los nuevos contextos que se presentan y donde se desarrollan diversas actividades dignas de investigación, comprensión y análisis, como son los entornos o escenarios virtuales en las redes sociales, lo cual ha tornado a otros rumbos tomando en cuenta el origen de las investigaciones etnográficas; dadas las características de nuestro objeto de estudio, se ha elegido la etnografía virtual o netnografía, además que durante esta investigación fue imprescindible hacer este tipo de exploraciones por la contingencia sanitaria en que nos encontramos en todo el planeta tierra y que restringe los contactos personales para evitar el contagio.

### **3.2. Buceando en las redes sociales con la netnografía**

Con la aparición de las tecnologías digitales han surgido nuevas modalidades y retos para la labor etnográfica como la etnografía virtual de la cibercultura, que estudian cómo se construyen prácticas, subjetividades y relaciones en el ciberespacio. Teniendo en cuenta que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) son en sí mismas productos culturales, no solo puede, sino que debe ser objeto del estudio etnográfico. En una sociedad cada vez más digitalizada, el internet o las redes sociales virtuales ya no solamente son vehículos para los trabajos de campo, sino que en sí misma se convierten en objetos de estudio.

La netnografía o etnografía digital surge como un método en sí mismo que permite a los investigadores estudiar el modo en que las personas se comportan e interactúan en el mundo digital, considerando a los medios de comunicación social ya no solo como un sitio de investigación o una herramienta sino como un sistema en curso, de inteligencia y generación de percepción. Este método se centra en dos ámbitos, por una parte, el estudio de la cultura digital, entendiendo el internet como un espacio sociocultural, y los datos producidos en las redes como contenido cultural; cada día, los usuarios generan millones de datos por iniciativa propia y estos a su vez modifican los modos en que la gente se relaciona. La netnografía surge

como herramienta para comprender estos cambios y modificaciones en las relaciones tecnosociales. Por otra parte, surge el uso de técnicas y herramientas digitales para hacer investigación netnográfica, modificando incluso los métodos de obtención de datos. Si bien en principio los investigadores usaban estas herramientas para hacer ellos mismos los registros, ahora son los propios participantes los que toman fotos, videos u otras evidencias y deciden qué y cuándo enviarlos, en este caso los datos generados no son por iniciativa propia, sino que lo hacen como parte de la colaboración en la investigación y son guiados por los investigadores. Al respecto, Sarah Pink et al. en el texto *Etnografía digital. Principios y práctica*. (2019), redacta lo siguiente:

La etnografía digital es, realmente, un campo emergente de la teoría y la práctica; no la entendemos como un campo estático ni encasillado. *No* invitamos al lector a que haga lo mismo que nosotros hemos hecho, sino que *use* lo que hemos hecho como ejemplo y fuente de inspiración para desarrollar su propio sistema. (Pink et al., 2019:35)

En esta investigación se emplearon las dos vertientes de las netnografía, por un lado, el propio objeto de estudio parte de un fenómeno sociocultural emergente en las redes sociales y la red de redes, y por otro, la etnografía digital ha sido usada como herramienta de obtención de datos. Desde la observación no participante con datos vertidos en la red por iniciativa propia por los usuarios y observación participante con información obtenida de colaboradores específicos de esta investigación.

### **3.3. Técnicas de recolección de datos**

Además de estas dos herramientas fundamentales en la investigación por su corte cualitativo, que abonaron a una mejor comprensión del contexto y del fenómeno estudiado, se han empleado las siguientes estrategias de trazo cuantitativo como la Encuesta 2 vertida en la plataforma Google Forms que consta de 41 preguntas dirigida a miembros de grupos específicos y que decidieron colaborar por su propia

cuenta luego que el investigador lo sugiriera dentro de los seis grupos observados, de los cuales participaron 29 usuarios. Cabe resaltar que esta muestra tiene características aleatorias por la diversidad de usuarios que pueden acceder a ellas por medio de sus redes sociales, el formulario cuenta con 35 preguntas abiertas con la finalidad de encontrar variadas explicaciones del fenómeno y 6 preguntas cerradas que afirmaban o niegan su experiencia.

También se aplicó la Encuesta 1 un tanto más tradicional a grupos específicos de personas conocidas, hombres y mujeres, de entre 15 y 18 años, dentro de la institución del Colegio de Bachilleres de Chiapas Plantel 13, a una población de 210 estudiantes. Dicho formulario constó de 23 preguntas mixtas con 5 cuestiones abiertas y 19 cerradas para conocer su acercamiento al fenómeno que estamos estudiando.

Además, fue necesario implementar la Encuesta 3 dentro de la plataforma Google Forms, en entornos un tanto más abierto con usuarios aleatorios de Facebook, la cual constó de 30 preguntas, 28 fueron abiertas y 2 cerradas con un grupo de 60 usuarios de entre 17 y 65 años, que resultó con precisiones que complementan nuestra investigación.

### ***Encuesta número 1***

Se han elaborado tres encuestas digitales. La primera una encuesta mixta de 23 preguntas enviadas vía digital a un sector de población conocido (estudiantes del COBACH 13 en Tuxtla Gutiérrez, de entre 15 y 18 años). En este caso se elige un sector extenso para observar el impacto de las preguntas en una muestra amplia y heterogénea, se decidió que la encuesta fuera aplicada por un docente de la institución a sabiendas que esto provocaría un sesgo de la información porque lo que se pretendía observar era precisamente el tabú que existe ante estos temas. Es

decir, que hay un alto consumo de páginas y no coincide con el número de población que admite su consumo, dejando en evidencia el tabú que queríamos observar.

### Encuesta número 2

La segunda encuesta digital mixta de 41 preguntas en profundidad y se lanzó directamente a la plataforma Google Forms, está focalizada a destinatarios aleatorios desconocidos cuyo perfil común es su pertenencia a los grupos de Facebook: Manicomio Evil, Parafilias :3 y Los demonios de May. En esta encuesta la muestra es mucho menor debido a que no es controlada por el investigador ya que la encuesta pudo ser respondida por cualquier persona que tenga la liga, a esta encuesta accedieron a contestarla 29 usuarios. El interés de los datos que arroja viene dado por los espacios virtuales donde se aplica la encuesta que responde de manera precisa al objeto de estudio.

A continuación, se adjuntan los formatos de entrevistas:

### Encuesta 1.

Cuestionario 1		
Edad:	Lugar de residencia:	No.
1. ¿Sabes que son las redes sociales? ¿Utilizas alguna de ellas, cuáles?		11. ¿Has accedido a páginas o grupos con información sobre suicidio?
2. ¿Perteneces a algún grupo de Facebook?		12. ¿Conoces los retos "momo", "la ballena azul", "rompecraneo", "jonathan gaitano", u otros similares?
3. Menciona 5 grupos que frecuentas.		13. ¿Has participado en alguno de estos retos virales?
4. ¿Eres fan o sigues alguna página en Facebook?		14. ¿Perteneces a grupos o sigues páginas con temas "sad" o "T" (de tristeza, depresión y soledad)? ¿Por qué?
5. Menciona las 5 páginas que más frecuentas.		15. ¿A través de qué o quién entras en contacto con las páginas y/o grupos "sad" o "T" (soledad, depresión, violencia, muerte)? (Amigos reales, amigos virtuales, sugerencias de Facebook o YouTube)
6. ¿Qué parte de Facebook es la que más te interesa y por qué?		16. ¿Conoces algún youtuber que hable abiertamente sobre temas como el suicidio? ¿Quiénes?
7. ¿Compartes contenidos de Facebook, de qué tipo?		17. ¿El aislamiento por la pandemia COVID-19 ha aumentado tu consumo frecuente en este tipo de páginas? ¿Por qué?
8. ¿Crees que Facebook, YouTube, Instagram y/o TikTok muestran contenidos de violencia, muerte o suicidio explícito?		18. ¿Crees que existes formas positivas de abordar la muerte en redes sociales? ¿Por qué?
9. ¿Cuál es tu reacción cuando te sugieren ese tipo de contenidos, lo ignoras, lo ves, compartes o lo reportas?		
10. ¿Estás suscrito a alguna página o perteneces a algún grupo que comparta contenidos de "violencia" o "gore"?		
		19. ¿Has navegado en las redes sociales con la finalidad de buscar videos o información sobre jóvenes que transmitieron su suicidio en directo? ¿Por qué?
		20. ¿Consideras entretenido ver a través de las redes contenidos violentos como accidentes, peleas o personas haciéndose daño, con sangre explícita? ¿Por qué?
		21. ¿Te sientes observado o expuesto cuando navegas en redes sociales? ¿Por qué?
		22. ¿Crees que las redes sociales condicionan los contenidos que ves? ¿Por qué?
		23. ¿Sientes que te puedes expresar con mayor libertad en las redes sociales y puedes "par más M"? ¿Por qué?

## Encuesta 2.

### Cuestionario 2

1. ¿De dónde eres y dónde vives?
2. ¿Eres hombre, mujer u otro/a?
3. ¿Crees que Facebook, YouTube, Instagram y/o TikTok muestran contenidos de violencia, muerte o suicidio explícito?
4. ¿Cuál es tu reacción cuando te sugieren ese tipo de contenidos, lo ignoras, lo ves, compartes o lo reportas?
5. ¿Consideras entretenido ver a través de las redes contenidos violentos como accidentes, peleas o personas haciéndose daño, con sangre explícita? ¿Por qué?
6. ¿Estas suscrito a alguna página o perteneces a algún grupo que comparta contenidos gore?
7. ¿Cuáles son los grupos con temática gore que más frecuentas?
8. ¿Cómo te enteraste y llegaste a ellos?
9. Especifica qué tipo de video con esa temática son los que más te gustan.
10. ¿Has accedido a páginas o grupos con información sobre suicidio?
11. ¿Has navegado en las redes sociales con la finalidad de buscar videos o información sobre jóvenes que transmitieron su suicidio en directo? ¿Por qué?
12. ¿Has visto videos de suicidios? ¿Cuántos aproximadamente?
13. ¿Has visto videos de suicidios transmitidos en vivo? ¿Cuántos aproximadamente?
14. Describe brevemente las reacciones de tu cuerpo cuando ves este tipo de videos gore.
15. ¿En qué redes sociales son en las que más se comparten videos gore?
16. ¿Alguna vez has grabado con tu celular algo que consideras gore? ¿Qué?
17. ¿Te gusta editar videos con temática gore? Describe cuáles son las mezclas que más te atraen.
18. ¿Cuántos videos con temática gore has editado y por qué?
19. ¿El aislamiento por la pandemia COVID-19 ha aumentado tu consumo frecuente en este tipo de páginas? ¿Por qué?
20. ¿Aproximadamente, cuántas veces al día o cuanto tiempo visualizas este tipo de contenido?
21. ¿Consideras que hay videos o páginas donde promueven el suicidio, la violencia y la muerte por medio de tutoriales? ¿Cuáles?
22. Supongamos que transitas por alguna calle o carretera y presencias un fatal accidente donde las personas resultaron en extremo lesionadas. ¿Cuál es tu primera reacción? A) Sacas tu celular y grabas o transmites la escena. B) Ignoras y sigues tu camino C) Te acercas lo que más puedas y tratas de ayudar.
23. ¿Crees que, a raíz de tu consumo en redes sociales e internet con este tipo de temáticas, han incrementado las sugerencias del algoritmo para que sigas más páginas similares? ¿Por qué?
24. Aparte de Facebook, ¿cuáles son las otras páginas en las que encuentras este tipo de contenidos gore?
25. ¿Cuál es la técnica para que Facebook no banees estos contenidos con sus políticas de uso?
26. ¿Cómo empezó tu afinidad con este tipo de videos con temática gore?
27. ¿Qué opinas de los videos de ficción gore?
28. ¿Cuál es tu opinión sobre los videojuegos con temática gore?
29. ¿Has encontrado videos donde la violencia y la muerte son espectáculos?
30. ¿Cuál es tu opinión de las ediciones o mezclas de videos con temática gore y pornografía?
31. Describe cuál es el video más impactante que has visto.
32. ¿Consideras estos videos gore como una especie de ritual? ¿Por qué?
33. ¿Qué causa en ti observar este tipo de videos o imágenes? Alivio, enojo, empatía, excitación, otro.
34. ¿Tienes la sensación de sentirte observado en redes sociales e internet? ¿Por qué?
35. ¿Consideras que en internet tienes la posibilidad de ser "otra persona" por medio de un personaje o perfil que no puedes mostrar en la realidad? ¿Por qué?
36. ¿Conoces y frecuentas páginas de sexo en vivo, cuáles?
37. ¿Conoces los retos "momo", "la ballena azul", "rompecraneos", "jonathan galindo", u otros similares?
38. ¿Has participado en alguno de estos retos virales?
39. Si te consideras productor o creador de contenido gore, ¿te gustaría tener algún beneficio económico, por qué?
40. ¿Cuál es tu edad?
41. ¿Cuál es tu ocupación?

## Encuesta número 3

A fin encontrar percepciones concretas de los usuarios en redes sociales, se elaboró otra encuesta con preguntas específicas en torno al tema de investigación, la cual se finalizó con 30 preguntas vertidas en la plataforma Google Forms a la cual accedieron 60 usuarios aleatorios de entre 17 y 65 años, cuyo perfil común es su participación activa en Facebook, este rango de edad es variado debido a que la encuesta fue lanzada a consideración de los usuarios interesados en participar. Esto abrió la posibilidad de encontrar nuevos datos que sostuvieran esta investigación y complementara con las otras técnicas usadas para la misma.

Se adjunta imagen de la encuesta 3

1. ¿Cuál es tu edad?
2. Ocupación:
3. ¿Te considera usuario (a) de los filtros para las fotografías en redes sociales?
4. ¿Qué tipo de imagen tienes en tu perfil de Facebook?
5. ¿En tus estados de Facebook escribes lo que realmente piensas?
6. ¿Consideras que tu personalidad cambia cuando usas la cámara de foto o video?
7. ¿Cómo identificas un perfil falso en Facebook?
8. ¿Cuántas cuentas de Facebook manejas?
9. ¿Qué opinas de los usuarios que fingen ser otra persona en redes sociales?
10. ¿Crees que las redes sociales son un entorno propicio para hacer personajes?
11. ¿Qué opinión se merecen los usuarios de redes sociales que en los videos usan máscaras, fingen la voz, usan filtros o se ponen vestuarios?
12. ¿Crees que tu consumo de las redes sociales aumentó con el aislamiento por el COVID 19?
13. ¿Las redes sociales aliviaron la comunicación durante la cuarentena?
14. ¿Aproximadamente cuantas videollamadas a la semana hiciste durante el confinamiento por el COVID 19?
15. Para las clases de la escuela o trabajo, ¿adecuaste un espacio en tu casa para las videollamadas?
16. ¿Antes de acceder a una videollamada, te arreglabas o preparabas como si fueras a ver a las personas de manera presencial?
17. ¿Cuál es tu opinión de la "nueva normalidad" con el trabajo o clases virtuales?
18. Los síntomas emocionales que deja el aislamiento por la pandemia son variados, ¿consideras que la compañía de otras personas de manera virtual alivia estos síntomas?
19. ¿Qué opinión te merecen los rezos por videollamada?
20. ¿Durante el aislamiento aumentaron tus amistades virtuales?
21. ¿Has conservado amistades virtuales tras el aislamiento por la pandemia?
22. ¿Consideras que en las redes sociales se permite contenido de violencia explícita?
23. ¿Cuál es tu reacción cuando en tu Facebook aparecen contenidos de violencia?
24. ¿Consideras entretenido ver a través de las redes contenidos violentos como accidentes, peleas o personas haciéndose daño, con sangre explícita?
25. ¿Consideras que la violencia y la muerte pueden llegar a ser un espectáculo en redes sociales para algunas personas?
26. ¿Has navegado en las redes sociales con la finalidad de buscar videos o información sobre jóvenes que transmitieron su suicidio en directo?
27. ¿Por qué consideras que los usuarios reproducen y ven contenidos de muerte violenta en redes sociales?
28. ¿Por qué crees que los contenidos de violencia o muerte violenta se viralizan en redes sociales?
29. ¿Consideras que la normalización de la muerte ficticia puede llevar a la normalización de muerte real en redes sociales?

### **3.4. Observación participante**

Después de haber realizado un cribado entre las páginas correspondientes de los perfiles a observar en esta investigación, se eligieron 6 grupos dentro de la plataforma Facebook para llevar a cabo una intervención directa en ellos a través de la participación en las cajas de comentarios en los contenidos y la interacción con los miembros de dichos grupos en un periodo de seis meses de noviembre de 2020 a mayo de 2021. La observación que se llevó a cabo no tenía un horario fijo; sin embargo, se procuró la exploración de dos a tres horas al día, en horarios nocturnos porque era el momento en que se compartía más contenido y había más usuarios conectados a las páginas. Se extrajeron las conclusiones que más tarde se abordarían a través de la interacción con los propios participantes, así como de la observación de comportamiento mismo de las páginas con contenidos como imágenes, videos, ligas, reacciones a las publicaciones, participación en comentarios y su fluctuación con el número de miembros. Los grupos que se utilizaron como muestra de observación son los siguientes:

**Manicomio Evil.** Grupo privado. Creado el 6 de diciembre de 2020. Cuenta con 6.3 mil miembros. El contenido de este grupo se basa en compartir video e imágenes con temática *gore* grabadas con celulares, cámaras de videovigilancia u otro, donde se muestran accidentes viales, peleas, suicidios, asesinatos, desmembramientos, pornografía, motines en las cárceles, asaltos. La estrategia para que el algoritmo de Facebook no lo censure varia, en algunas ocasiones están los videos tal cual dentro de la plataforma y otras veces se comparten imágenes que sugieren el contenido, pueden ser animaciones o imágenes con estética oscura como demonios, y adjunto las ligas que vinculan a una carpeta con el contenido explicito. El principal administrador se hace llamar #Ronin. Cuentan con grupo en la red social de Telegram.

**Suicidas.** Grupo privado. Creado el 1 de agosto de 2020. Cuenta con 9.9 mil miembros. En este grupo la dinámica se percibe con miembros más jóvenes o adolescentes, se comparten experiencias con el suicidio, sea propia o ajena, imágenes y videos de prácticas de *cutting* o autolesiones, frases depresivas acompañadas de imágenes sugerentes con sangre y cuerpos lastimados, se usa también para promover videojuegos, así como la promoción de lecturas del tarot que realizan algunos miembros con transmisiones en vivo.

**Los demonios de May.** Grupo privado. Creado el 18 de enero de 2021. Cuenta con 6.2 mil miembros. Este grupo es moderado y administrado por mujeres, especialmente de Maythe, de ahí el nombre. Se comparten imágenes y videos con temática *gore* o *snuff* como pornografía y mutilaciones, accidentes viales, suicidios, riñas y peleas, siguen la misma dinámica que Manicomio Evil, son grupos vinculados que se ayudan como respaldo en caso de ser censurados por la plataforma Facebook. Este grupo se describe a sí mismo de la siguiente manera: “FUERA LAS 🌹 Y LAS 🦋🦋, NO VENGAS HACER TU 💩💩 A QUIENES

DISFRUTAMOS ESTE TIPO DE CONTENIDO, PERSONITAS CON PROBLEMAS DEL ❤️, PIENSENLA 😈😈😈”

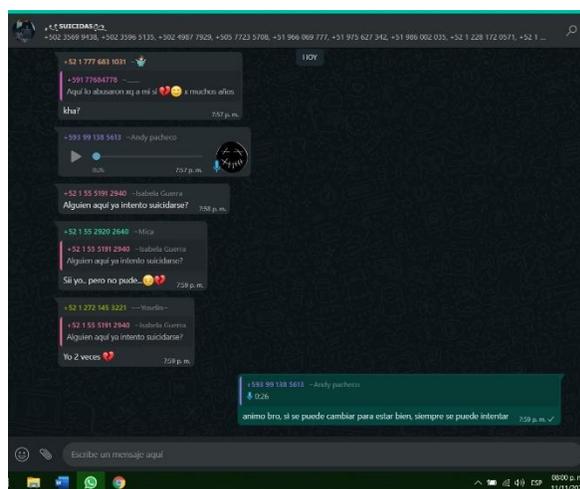
**Cartas de un suicida.** Grupo privado. Creado el 18 de diciembre de 2019. Alberga a 1.7 mil miembros. Este grupo cuenta con frases e imágenes depresivas en las que se comparten experiencias con el suicidio o las autolesiones, los miembros crean sus propios contenidos editando los videos y poniendo música con tonos que hacen referencia a la soledad, miedo, decepción, ansiedad, entre otras emociones. Cuentan con un grupo privado de WhatsApp donde los miembros pueden interactuar con mayor libertad.

**Parafilias :3.** Grupo privado. Creado el 14 de julio de 2020. Habita a 6.4 mil miembros. Este grupo cuenta con administradores similares a Manicomio Evil y sirve de respaldo en caso de censura en la plataforma Facebook. Se comparte imágenes y videos de violencia explícita, muerte, suicidios, mutilaciones, peleas, tiroteos, accidentes viales, catástrofes, pornografía. La “técnica” para evitar la censura es poner imágenes sugerentes del contenido y una liga que vincula a la carpeta con el contenido explícito. El principal administrador igual que en Manicomio Evil se hace llamar #Ronin. Cuentan con un grupo de Telegram.

**Parafilias.** Grupo privado. Creado el 20 de mayo de 2020. Cuenta con 41.9 mil miembros. Este grupo también sirve como respaldo con los grupos vinculados como Parafilias :3 y Manicomio Evil, cuentan con el mismo administrador al que le piden permiso y etiquetan para cualquier movimiento del grupo. Se



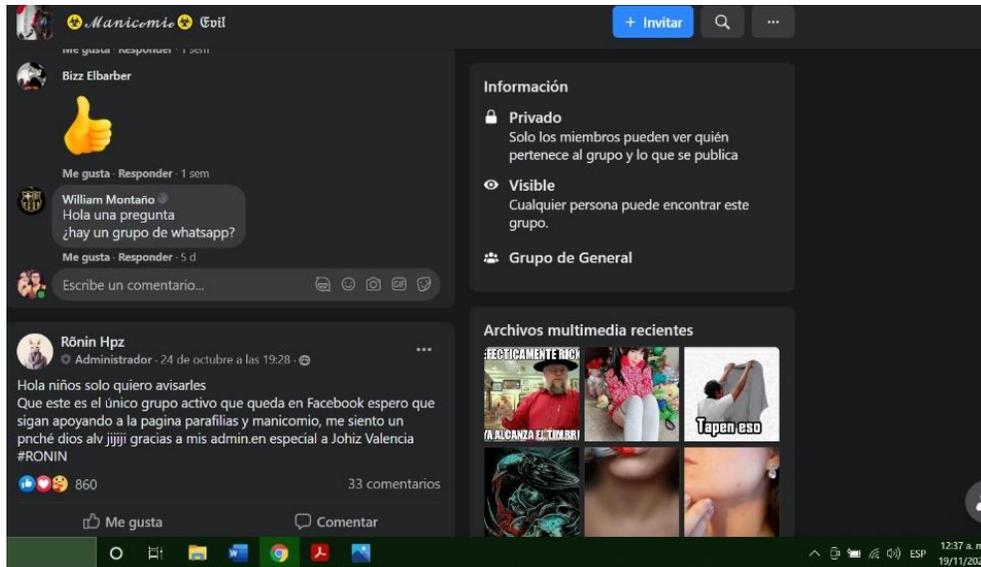
comparten imágenes y videos con temática *gore/snuff* como accidentes viales, pelear callejeras, muertes violentas, suicidios, desmembramientos, mutilaciones, entre otras. Lo primero que podemos observar es que llegar a pertenecer a este tipo de grupos es accesible para cualquiera a pesar de que mantienen un perfil bajo y son privados, es necesario aceptar las reglas que marcan las páginas, entre algunas cosas que se pide es que se reaccione a las publicaciones, respeto entre los participantes y no acosar a ninguno. Se corre el riesgo de ser eliminado de los grupos si no se interactúa con los miembros. En los grupos de *Cartas a un suicida* y *Suicidio*, se llegan a compartir experiencias personales con autolesiones y suicidio, cuántas veces se ha intentado, con qué objetos, qué tipo de pastillas y también en algunas ocasiones usan el espacio como grupos de apoyo cuando algún miembro manifiesta que está pasando un mal día o tiene problemas en casa, paradójicamente se previenen entre ellos para que no se cometan estos actos, aunque se promueve con las imágenes y videos que se comparten. Estos grupos tiene subgrupos en otras plataformas de redes sociales, por ejemplo, en WhatsApp, al cual también es de fácil acceso a partir de estar dentro de la comunidad en Facebook. Estos grupos en su mayoría están suscritos jóvenes de entre 13 y 25 años con los que se interactúa a cualquier hora del día, las relaciones que se manifiestan también son de cierto coqueteo y se encuentran en las afinidades de las experiencias personales que se comparten. Estos son los primeros grupos para poder encontrar otros con temáticas más fuertes y complejas.



Después de haber ingresado a grupos de suicidas, en los mismos se comparten otras ligas de otros grupos dentro de la plataforma Facebook, es así como se

encuentran las de Manicomio Evil, Los demonios de May y los dos grupos de Parafilias. Igual que los anteriores, estos son grupos privados, se tiene que mandar una solicitud que es aprobada por algún administrador en menos de 24 horas, aceptando las reglas y condiciones que son similares, como interactuar con los miembros, *dejar ofrendas*, es decir, aportar contenido con esa temática y/o reaccionar a las publicaciones que los demás miembros de la comunidad comparten porque como ellos mismos mencionan no se admiten “muebles”, es decir, personas que no interactúan. En dichos grupos los participantes son de variadas edades desde los 15 años en adelante, la constante de estos es que hay un administrador al que le piden permiso de publicar o lo etiquetan para que vea los contenidos para aprobarlos, en los cuatro grupos se hace llamar #Ronin, aunque el grupo de Los demonios de May, la administradora es una mujer llamada Maythe; los cuatro grupos sirven como respaldo por si Facebook hace la labor de censura. La censura es poco común pero pasa cuando un grupo de personas que no tiene afinidad por estos contenidos denuncia el grupo para que lo eliminen, los miembros evitan esta censura saltando a los otros grupos de respaldo, es por eso que puede haber, por ejemplo, Parafilias 1, Parafilias 2 y así sucesivamente, hasta que logran recuperar el nombre con el que empezaron. Se puede observar que son miembros que han estado fieles a dichos contenidos porque participan activamente de manera coloquial y con mucha familiaridad.

Adjuntamos imágenes de captura de pantalla para ilustrar lo antes dicho:



### 3.5. Observación no participante

Gran parte de la información que soporta la investigación de la presente tesis se ha realizado a través de las Etnografía Digital o Netnografía, no solamente por la contingencia en que nos encontramos sino porque nuestro objeto de estudio son las redes sociales y la digitalidad. Entendiendo por la Etnografía Digital, Virtual o Ciberetnografía como método de investigación en línea caracterizada por su flexibilidad, que adapta abordajes etnográficos a los estudios de comunidades, culturas y fenómenos sociales, creadas a través de la interacción social mediada por la computadora o aparatos electrónicos como celulares inteligentes.

Se ha llevado a cabo la búsqueda en páginas y grupos de la plataforma Facebook, tanto nacionales como internacionales. En este caso no hubo interacción directa con los participantes más que la observación del flujo de contenidos. A través del buceo en esta plataforma el objetivo ha sido explorar el fenómeno de la muerte en todas sus variantes manifiesto en las redes sociales, se han encontrado grupos y páginas desde las temáticas más violentas rayando en el sadismo hasta memoriales o cementerios digitales. En dicha exploración que abona al objetivo de la

investigación de la tesis se han encontrado datos cualitativos y cuantitativos como muestreo del objeto planteado, variando el número y cantidad de páginas casi inmensurables que abordan el tema, cantidad de usuarios suscritos de manera regular, la interculturalidad de las mismas y el flujo de contenidos específicos. Por ejemplo, solo en el buscador de Facebook con las palabras clave *suicidio* y *gore*, arroja las siguientes páginas y grupos:

<b>Nombre</b>	<b>Cantidad de miembros</b>	<b>Página o grupo</b>
Suicidas	9.9 mil	Grupo
?Suicidad?	4.9 mil	Grupo
Suicidad.	9.8 mil	Página
+Frasas suicidad+	5,037	Página
Suicidas sobrevivientes	10 mil	Página
Frasas solo para suicidas	6.1 mil	Página
¿Memorias suicidas?	1.5 mil	Página
Pensamientos suicidas	199 mil	Grupo
+Mentes suicidas+	16 mil	Grupo
Personas suicidas	16 mil	Grupo
Personas suicidas y sad	12 mil	Grupo
El club de los suicidas	742	Página
Sueños suicidas	1.8 mil	Página

<b>Nombre</b>	<b>Miembros</b>	<b>Página o grupo</b>
Rey GORE oficial	1.3 mil	Página
The best gore	7.5 mil	Página
GORE Sangre extrema	9815	Página

Little Gore Factory	1559	Página
La hermandad Gore	2761	Página
Terror y gore	5379	Página
Galería de imágenes exclusivas- Gore y bizarras	3640	Página
+Gore+	7.5 mil	Grupo
Carnicería Gore	12 mil	Grupo
Mundo Gore sin censura	10 mil	Grupo
La mueblería del Gore	24.6 mil	Grupo

## **CAPÍTULO 4. DE LA TRANSTEATRALIZACIÓN DE LA MUERTE VIOLENTA Y LAS EXPERIENCIAS TECNIVIVIALES EN REDES SOCIALES**

Este cuarto capítulo está destinado a la relación de las categorías en las que se sustenta la presente investigación, así como la aportación de los resultados concretos del trabajo de campo que las sostiene y respalda. Desmenuzando el objetivo general

de la investigación surgen cuatro categorías que, en escalada, van aproximando el objeto de estudio, siendo cotejadas posteriormente, tanto con el sustento teórico como con los datos arrojados de las tres encuestas aplicadas para este fin a muestras poblacionales con características específicas y así, tras un exhaustivo análisis, poder sostener o refutar la tesis principal alrededor de la que gira todo el proceso investigativo.

Siguiendo un orden lógico de concatenación de acontecimientos, la primera categoría enfatiza cómo las redes sociales se muestran como terreno fértil para construir escenarios virtuales en los que los usuarios tienen la posibilidad de reinventarse a través de la creación de perfiles que les permiten convertirse en los personajes que responden a sus anhelos. La situación inusual generada por la crisis sanitaria del SARS-CoV-2 y el aislamiento que trajo consigo provoca que el tecnovivio sustituya las relaciones conviviales y esto, *per se*, genera modificaciones en las conductas y habilidades psicoafectivas, es precisamente de esto que la segunda categoría se ocupa. Una tercera categoría expone la inquietante realidad del consumo de muerte violenta en redes como forma de entretenimiento y alimento del morbo como distractor placentero, llevando el discurso de manera directa a la cuarta categoría que aborda de lleno el fenómeno de la transteatralización de la muerte violenta y la relación inmediata del incremento de su consumo con el aumento del tiempo de ocio derivado de las características complejas y concretas del aislamiento forzoso.

#### **4.1. Las redes sociales se convierten en un escenario virtual para la creación de personajes con perfiles específicos**

Hace un año, entre mayo y junio del año 2020, la plataforma Facebook promovió dentro la red social una aplicación en que los usuarios podían crear un avatar o personaje a imagen y semejanza de sus perfiles. En poco tiempo la ola de moda

invadió este espacio virtual con personajes diversos a los que podías vestir, agregar accesorios, cambiar peinados, entre otras curiosidades, que asemejaran lo mejor posible la apariencia de los usuarios. Además de ponerlos como imagen del perfil se podían usar como *stickers* o estampitas digitales para comentar y reaccionar a otro tipo de publicaciones que fluyen en la red social. Después de la moda y la curiosidad, algunos reflexionaron acerca de tal aplicación porque justamente salió durante los picos más altos de contagio que provocaba la COVID 19 y que nos obligaba a mantenernos comunicados desde la variedad de dispositivos electrónicos conectados a la red de redes, pero aislados en casa.

Esta situación en ese contexto nos ayuda a ilustrar algunas prácticas que ya se mantenían en la internet y las redes sociales. En la supuesta libertad de la hoja en blanco, los usuarios crean perfiles de acuerdo o no, a su apariencia física, comparten sus gustos y afinidades, muestra las actividades que realizan, reaccionan a contenidos que les satisface, enoja, emociona, divierte y nutren con la información de sus datos lo que quieren mostrar ante la sociedad virtual. Aunque en la vida cotidiana no se desenvuelvan como lo hacen dentro de los escenarios digitales, las experiencias tecnovivales en redes sociales ofrecen la posibilidad de exponer las aspiraciones y apariencias que deseamos ser pero que solo en el anonimato, o escondidos en la gran cantidad de usuarios, y detrás de una computadora o un aparato inteligente que lo permite. Detrás de las máscaras de apariencias, la transteatralización de los sujetos portadores de teatralidad se manifiesta deliberadamente. De esta organización de la mirada también se alimentan los capitalistas de la vigilancia para predecir los comportamientos futuros y las conductas de consumo.

Sin embargo, los usuarios tienen un margen de acción para sortear los embates de los algoritmos, hay algunos que usan distintas cuentas de Facebook para realizar diversas actividades y usan los mismos para hacerse pasar por alguien que no son.

Por ejemplo, de la encuesta tres, la pregunta ocho, ¿cuántas cuentas de Facebook manejas?, de los 60 encuestados, el 86.7% dice tener solo una cuenta y el 13.3% más de dos perfiles. Aunque es menor la respuesta a más cuentas, en la pregunta diez correspondiente a ¿crees que las redes sociales son un entorno propicio para crear personajes? El 93.3% admite que sí. En el mundo *gamer*, es conocida la anécdota de un usuario que con filtros que mejoraban su apariencia física-corporal transmitía sus juegos haciéndose pasar por una bella mujer porque de este modo recibía mejores aportaciones monetarias, pero fue descubierto luego de que la tecnología le jugara en su contra dejando al descubierto su verdadera identidad. Bajo estas circunstancias también se dan diversos casos del uso de estos filtros tecnológicos frente a una cámara de video en hombres y mujeres jóvenes incrustados en el negocio de los videojuegos; estos jóvenes que han encontrado un nicho para monetizar con su carisma, su cuerpo y teatralidad en la mirada de los usuarios que pagan por la experiencia tecnovivial, ha llevado a la explotación de la creatividad para captar más la atención de los potenciales espectadores. Así como se usan vestuarios llamativos, pelucas, maquillajes, adornos y utilería, en el caso de gran parte de mujeres *gamers* se ven obligadas a entrar en dinámicas de exposición corporal e insinuaciones de los cuerpos sexualizados, entre el morbo de la nueva pornografía y la presunción de la inocencia en el mundo de los videojuegos, estas actividades son cotidianas. Quien no muestra no vende, dicta el dicho popular y en las redes sociales la exposición de los cuerpos a través de una pantalla deja al descubierto fenómenos sociales dignos de ser estudiados para posteridad. Hablar de los personajes creados en redes sociales, es en demasía complejo porque nos encontramos con gran diversidad de entornos y escenarios con características específicas que se llevarían una tesis para cada una. Con todo esto, decimos firmemente que los cuerpos de los sujetos portadores de teatralidad, frente a una cámara se transteatralizan, pues la facilidad con que los usuarios se han

familiarizado con el uso de las cámaras es impresionante, tanto que aquel temor popular que advertía que las fotografías robaban el alma de las personas se ha disipado, pero ¿y las palabras? A lo largo del desarrollo de aplicaciones y redes sociales actuales se han desgranado actividades para cada una, por ejemplo, en YouTube para videos, Instagram para fotografía, TikTok para videos cortos y Facebook un híbrido más extenso que ocupa tanto videos, foto y redacción de estados de ánimo. La pregunta sería si en los usuarios *lectores* de estas actividades existe una modificación conductual frente a lo que se observa, no solo en imágenes sino también en palabras, o híbridas, como las *fake news* o falsas noticias. Tomemos en cuenta que las interacciones esta red social se pueden dar de distintos modos y cabe el análisis dentro de lo que Jorge Dubatti señala como tecnovivio monoactivo y tecnovivio interactivo. Esta faceta del convivio tecnologizado se desarrolla entre usuarios “presentes” y “ausentes”. Lo que hemos puntualizado hasta ahora en esta categoría se presenta en usuarios que por voluntad propia entran en dichas dinámicas. Con esto, también vale mencionar las contradicciones en usuarios que no admiten o no se percatan que en las redes sociales como Facebook crean personajes a su imagen y semejanza, como ejemplo, basta el proceso de creación del perfil de usuario, que con los datos vertidos se genera una síntesis de la personalidad para mostrar el mejor “rostro” ante los amigos virtuales que también entran al círculo de la mascarada. La habilidad intrínseca de la tecnología para recabar datos importantes y desentrañar las afinidades de los usuarios a través de los algoritmos, se ve reflejada en las movilizaciones sociales alrededor del mundo, como características del capitalismo conductual para desestabilizar naciones o para favorecer candidatos en elecciones populares.

Estos escenarios virtuales no solo se prestan para la creación de personajes específicos, también destaca la posibilidad de montar escenografías que complementan el espacio donde se desenvuelven los usuarios y que ellos mismos

provocan con fotografías o adornos para distinguirse de otros, usando colores y formas estéticas agradables para algunos ojos expectantes. De la encuesta tres, en cuanto a la pregunta tres ¿te consideras usuario (a) de los filtros para fotografías en redes sociales? El 51.7% asegura que los usa y el 48.3% que no, es muy pareja la respuesta; a pesar de ello, en la pregunta once ¿qué opinión se merecen los usuarios de redes sociales que en los videos usan máscaras, fingen la voz, usan filtros o se ponen vestuarios? Aunque el 51.7% admite que es entretenido y divertido, también se dividen las opiniones con 30% dice que es mejor cuando muestran su verdadero rostro, el 11.7% se siente incómodo al ver esto y el 6.2% se siente estafado. Así como la musicalización en las llamadas *historias* que se comparten por tan solo 24 horas, en estos casos además de la música se permite el montaje de escenografía virtual con paisajes o lugares como telón de fondo. Estas mascaradas que pueden parecer un acto inocente de las dinámicas en la interacción dentro de las redes sociales, en algunos casos puede ser un peligro de manipulación al no develar lo que hay tras bambalinas, si bien hemos sostenido que los sujetos en la vida cotidiana se desenvuelven con el uso de la teatralidad que organiza la mirada de la otredad; las características y múltiples aditivos tecnológicos vuelve más complejos a dichos fenómenos en la transteatralización de las actividades que desarrollan los sujetos sociales. Tal es el ejemplo de los usuarios que manejan más de una cuenta o perfil en Facebook, Instagram, YouTube o TikTok, ya sea para negocio o simplemente para hacer otro tipo de actividades, un perfil para compañeros del trabajo y otro para amigos íntimos, por poner un ejemplo, se pueden observar diferencias entre uno y otro perfil controlado por una misma persona detrás del monitor, a veces cambian radicalmente de nombre y apellido o usan su otro nombre y segundo apellido para diferenciarse del perfil “oficial” donde las dinámicas son distintas en la interacción y uso del perfil, así mismo el desdoblamiento que ofrece Facebook a cualquier usuario para crear una página de fans para el uso indistinto de personajes públicos

o no. Aunque podríamos cuestionar los límites entre lo público y lo privado expuesto en estas redes sociales. De la misma encuesta tres, en la pregunta nueve ¿qué opinas de los usuarios que fingen ser otra persona en redes sociales? El 13.3% de los 60 encuestados dice que en redes sociales todos fingen ser otra persona, para el 33.3% su opinión es que cada quien hace los que quiere en redes sociales y un sólido 53.3% cree que es peligros no saber con quién se interactúa en la virtualidad. Si bien la obras teatrales requieres de la teatralidad y entre otras cosas del drama, verter en las redes sociales sentimientos, emociones, pensamientos, acciones con los respectivos conflictos de los usuarios da la sensación de asistir a una butaca frente a una pantalla para “presenciar” lo que sale de lo cotidiano, quizá podemos aventurarnos a mencionar que esta característica es lo que hace en cierto grado adictivas las interacciones a través de los dispositivos electrónicos, tal como lo hemos mencionado a lo largo de esta tesis en diversas ocasiones cuando comparamos el mecanismo de las notificaciones para mantenernos atentos a lo que pasa fuera de nuestro *aquí y ahora* y dentro de la virtualidad. Algo más pasa, de lo que quisiéramos estar enterados, hay una sensación de que “algo” nos estamos perdiendo si no estamos conectados a través de las redes sociales y el sonido de estas notificaciones fungen como máquinas tragamonedas en los casinos que hacen babear a los usuarios como a los perros de Pavlov. Es en este condicionamiento de la conducta humana que el capitalismo de la vigilancia que denuncia Shoshana Zuboff toma gran relevancia en los análisis académicos para desentrañar su funcionamiento, pero sobre todo hallar modos para desarticular esta manipulación y prevenir consecuencias profundas en la cultura viva ante la tecnocultura.

Esta cuestión se comprueba por la observación de distintos usuarios de las redes y con el 75% de encuestados en esta investigación, en las dos entrevistas, que admiten que las redes sociales son un escenario ideal para representar lo que no pueden mostrar en su cotidianidad, por ejemplo, el colaborador 143, de la primera

encuesta, a la pregunta 24. ¿Sientes que te puedes expresar con mayor libertad en las redes sociales y puedes “ser más tú”? ¿Por qué? Responde: “Desde mi punto de vista los jóvenes representan más lo que son en redes sociales que en su casa”. Esta ilusión de libertad que hablamos al principio se muestra no solo en los usuarios jóvenes sino que abarca edades variadas que se insertan en la virtualidad con la finalidad de pertenecer a grupos sociales con dinámicas específicas, crean eventos, se reúnen, debaten y tienen opinión sobre los temas virales del momento, la atención se reduce a escasos minutos frente a videos e imágenes que se comparten desde distintos puntos del mundo, país, localidad, lo cual para no sentirse fuera de las conversaciones presenciales obliga al usuario a participar de estas. Así, vemos reflejado en estas dinámicas el cambio de paradigma en que se encuentra la industria de la música con la llegada de TikTok, por poner un ejemplo, si ya de hace tiempo se había revolucionado con la presencia del iPod y la facilidad de transportar infinidad de canciones en un bolsillo y dejando obsoletos a los CD, la música hoy por hoy, ha cambiado su modo de distribución apegándose a las lógicas del consumo actual por medio de las aplicaciones de moda, al grado de cambiar las composiciones poniendo los coros al principio para que “pegue” pues la atención en redes como la plataforma mencionada es de escasos 30 segundos por video, segundos que se hacen virales y se inyectan en la tecnocultura por periodos determinados por su caducidad, lo que en su momento cambió con la televisión y los programas como MTV que comenzaron a distribuir los videos con la performance y la transteatralización que acompañaban a las canciones, el día de hoy, ese trabajo se hace en las redes sociales y con historias virales.

#### **4.2. El tecnovivio en redes sociales durante el aislamiento se convierte en sustituto de las relaciones psico-afectivas del convivio**

Si tomamos la comunicación significativa como parte fundamental de las relaciones sociales y humanas en sus características de convivio de la cultura viva, el aislamiento dio un revés a las relaciones obligándolas a ser mediadas por la tecnología. Antes de la SARS-CoV-2, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, complementaban a las relaciones sociales humanas, después fueron primordiales para mantener a flote las estructuras de la sociedad.

El aislamiento en casa y el distanciamiento de las personas provocó el incremento de la mediación comunicativa por las redes sociales y los dispositivos inteligentes conectados a la Internet, aumentó el uso de aplicaciones como WhatsApp, Facebook, Telegram, TikTok, Twitter, y otros. Por poner un ejemplo, en la encuesta número 3 realizada para esta investigación, se planteó la pregunta 12. ¿Crees que tu consumo de las redes sociales aumentó con el aislamiento por el COVID 19? En la cual el 13.3% niega este consumo, pero el 86.7% afirma que esto sucedió en el confinamiento. Esto trajo a su paso, en palabras de Byung Chul Han, el incremento de la percepción serial, esta noción nos ayuda a comprender el “contacto” humano a través de las redes sociales; Han, lo ilustra con el ejemplo del consumo de series en plataformas de streaming, lo cual anula y erradica la percepción simbólica porque la percepción serial no queda satisfecha con nada, por eso lo atracones de series. Una mayoría de los usuarios de las redes sociales no solo cuentan con una pantalla de espejo inteligente, además de la computadora, algunos cuentan con celulares, tabletas, relojes digitales; es decir, que la conexión se da en múltiples pantallas, aún más, estos dispositivos permiten navegar por un cumulo de ventanas de aplicaciones, saltando de una a otra, entre redes sociales y otras que se han vuelto fundamento de nuestra comunicación en la era digital, a lo cual para dar

respuesta a la pregunta 13, de la misma encuesta, el 11.7% dice que no y el 88.3% afirma que las redes sociales aliviaron la comunicación durante la cuarentena.

Entre este tipo de relaciones y experiencias tecnoviviales tenemos que distinguir entre dos categorías, las cuales son explicadas por Jorge Dubatti en su artículo *Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo*. (2015) y hace referencia al tecnovivio monoactivo, en los cuales no hay respuesta directa de ida y vuelta con un interlocutor al otro lado de la red, y el tecnovivio interactivo que sí manifiesta respuesta entre dos o más personas. A esto hay que sumarle la situación de aislamiento que deja secuelas en la psicología de los sujetos al sentirse con emociones desbordadas como la ansiedad, soledad, estrés e insomnio, frente a la comunicación intermediada por un dispositivo frío e inteligente que no razona, comunica, pero no habla. Byung Chul Han, en su libro *En el enjambre* (2014), realiza la siguiente analogía:

La comunicación digital no solo asume forma de espectro, sino también de virus. Es infecciosa porque se produce inmediatamente en el plano emotivo o afectivo. (...) Una información o un contenido, aunque sea con muy escasa significación, se difunde velozmente en la red como una epidemia o pandemia. No la grava ningún peso de *sentido*. Ningún otro medio es capaz de este contagio a manera de virus. El medio de la escritura es demasiado lento para ello. (Han, 2014: 48-49)

La susceptibilidad que las redes sociales provoca a los usuarios puede ser explicada con la anterior analogía del virus y se incrusta bajando las defensas, volviendo vulnerables a las personas a un contagio mimético, en términos de René Girard, de lo que se consume mediado por las tecnologías de la comunicación, es decir, que al no satisfacer su deseo mimético se hace posible la explosión de violencia que no encuentra sosiego.

Un ejemplo de lo anterior, lo encontramos sustentado en las respuestas de los colaboradores de la entrevista 1 que, a la pregunta 14. ¿Pertenece a grupos o sigues páginas con temas “sad” o “F” (de tristeza, depresión y soledad)? ¿Por

qué?, los encuestados 83 y 100, dan las siguientes afirmaciones respectivamente: “Sí, porque a veces me he llegado a sentir triste y en las páginas que sigo suben cosas para animarte” y “Sí, porque se me hace interesante, además de que llegué a sentirme de esa manera y en ciertas ocasiones se comparten cosas para ayudar”. Además, otro colaborador en la misma encuesta a la pregunta 17. ¿El aislamiento por la pandemia COVID-19 ha aumentado tu consumo frecuente en este tipo de páginas? Aporta la siguiente respuesta: “Sí y no. No acudo a las páginas por mí, sino porque tengo un hermano que se suicidó, y mi otra hermana, hace poco intento hacerlo también; entonces, acudo a esas páginas para buscar información al respecto y cómo poder ayudar a mi hermanita que pasa por una etapa difícil”.

Estas características de las relaciones sociales tecnologizadas trastocan diferentes ámbitos, entre ellos, las religiones y los rituales, entre lo sacro y lo profano, están condicionados a establecer contacto a través de la pantalla del ordenador; situados en el contexto de la pandemia, se ha observado rituales tanto fúnebres como rezos vía plataformas de videoconferencia, grupos de oración o meditación, lectura de cartas, misas, entre otras, que nos indica que incluso la iglesia y la religión se han mudado a la pantalla inteligente de los dispositivos electrónicos, por ejemplo, el canal de YouTube llamado Tecnoiglesias, que tiene como fin ofrecer tutoriales para transmitir los cultos a través de distintas plataformas; mecanismos un tanto peligrosos cuando se mezclan con intereses políticos que se manifiestan en radicales posiciones del fascismo o de ultraderecha para controlar, manipular e inducir a los usuarios más vulnerables. De este modo el acompañamiento social es mediado por la tecnología de la comunicación digital y sustituto de las relaciones presenciales como las actividades de psicoanalistas distantes del paciente en un diván desterritorializado, a esto le dan respuesta los usuarios encuestados a la pregunta 19. ¿Qué opinión te merecen los rezos por videollamada? A lo que el 10% considera que es una falta de respeto, el 25% comenta que fue un alivio para los deudos y el

65% argumenta que cumplió socialmente, esto recordemos que en el contexto de la pandemia no estaba permitida la congregación de más de 5 personas, a lo que se condicionó “una sana distancia” evitando saludos de mano o beso por el contagio de la enfermedad y que era casi imposible realizar los procesos de duelo en una cultura católica como la mexicana, para con los difuntos de la enfermedad viral, lo cual llevó a varias familias a usar plataformas como Zoom o Google Meet para llevar a cabo los rezos pertinentes. Hemos mencionado con antelación el contexto que se vivió durante el confinamiento visto desde la academia, la escuela y los institutos de educación, para esto es muy reveladora la respuesta de la Encuesta 3 respecto a la pregunta 14. ¿Aproximadamente cuántas videollamadas a la semana hiciste durante el confinamiento por el COVID 19? El 51.7% menciona que de 1 a 5, el 18.3% de 6 a 10, el 11.7% menciona haber hecho de 11 a 20 videollamadas y el 18.3% comenta que más de 21 videollamadas a la semana.

No sorprende que jóvenes y adultos busquen en las redes sociales el sustituto perfecto de la convivencia durante el aislamiento obligado, que las redes sociales sean un escenario de descarga emocional; si partimos de las preguntas iniciales que hace Facebook o Twitter, por ejemplo, ¿qué estás pensando? ¿qué está pasando? En un análisis que Girard hace acerca del personaje Edipo Rey en la tragedia griega de Sófocles, identifica que la peste que se menciona en el drama es consecuencia de la violencia acumulada por mucho tiempo en el pueblo de Tebas, violencia que se ha esparcido como un virus que azota a los más desprotegidos, usando esta analogía podemos mencionar la fábrica de chivos expiatorios o sustitutos de descarga en la redes sociales que desfogon los usuarios a medida que la frustración y la incertidumbre se externalan como violencia desmedida en situaciones y contextos virales. Siguiendo con el griego, en la tercera parte de la trilogía, Sófocles relata la vida de Antígona la hija de Edipo que en su lucha busca enterrar dignamente a su hermano, la peste de violencia desatada por una maldición en la tragedia de Edipo,

nos refrenda la necesidad humana de los rituales y la ritualidad, respeto a nuestros muertos que merecen ser acompañados hasta el fin; Antígona, la revolucionaria, nos indica y cuestiona la dignidad de la muerte que por derecho corresponde a todo ser humano, que en contextos del virus SARS-CoV-2 2, la frustración ante la muerte ha sido inevitable, ante la situación incómoda y casi obligada de no poder enterrar a nuestros familiares, la implementación de las cremaciones y la desdicha de ver entrar a un familiar al hospital y no verlo salir más que en una pequeña urna.

Esto ha llevado a las practicas sociales como es el caso del ritual social a mudarse a la pantalla, ante un dios abstracto hecho de algoritmos que recibe a los muertos con luces leds, con los cuales nos comunicamos por medio del teclado y las cámaras, es este un confesionario en un río revuelto para ganancia de pescadores capitalistas vigilantes que determinan y anticipan con la conducta de los usuarios sus próximos “pecados” para someterlos, haciendo de la oferta y demanda el paliativo de un virus que te postra pero no termina de matar, pues la *zombificacion* produce más para el consumo que un cuerpo inerte, a menos que sea el consumo de la muerte violenta en redes sociales.

#### **4.3. La muerte violenta en redes sociales es consumida como entretenimiento**

La extensión territorial de la República Mexicana, su magnitud representada por una gran diversidad y su complejidad social, antropológica y cultural, cuenta con tres fronteras terrestres que hacen de su posicionamiento una pieza fundamental en las estrategias geopolíticas. Al sur, vecinos de Guatemala y Belice. Al norte con Estados Unidos. Este último ha manifestado una actividad bélica muy fuerte ante el mundo para mantener su hegemonía económica. Dentro del territorio vecino del norte, el 11 de septiembre de 2001 en la ciudad de Nueva York, se cometieron ataques suicidas que impactaron contra el complejo de edificios World Trade Center

(Centro Mundial del Comercio) lo cual desató una guerra implacable, “heroica y casi hollywoodense”, declarada abiertamente en los medios de comunicación a nivel global “contra el terrorismo”.

En 2005, se fundó YouTube y contaba entre otras cosas con la opción de descarga de videos, era común en los salones de clases de niveles básico y medio, presumir la mayor cantidad de contenidos coleccionables, se ostentaba el poder que confería el triunfo de haber obtenido un curioso y novedoso vídeo que se podía reproducir las veces que se quisiera en su obsoleto teléfono celular; dicho contenido, de no más de tres minutos de duración, mostraba la decapitación explícita de un par de personas que vestían túnicas; luego, se hizo frecuente compartir videos del mismo estilo, pero mostrando narcotraficantes mexicanos. En ese momento, los vídeos cortos y micro información instantánea se podían compartir y viralizar por medio de los dispositivos móviles que contaban con una función bastante atractiva: el infrarrojo.

Ese descaro de violencia visual se tornó a una práctica común para algunos estudiantes de nivel secundaria que, al alcance de un botón, inmersos en una nueva lógica de interacción social altamente manipulable guiaba la mirada de los jóvenes, lo cual está muy lejos de disminuir hoy en el año 2021, ya que el crecimiento de usuarios que aspiran a producir o compartir contenido audiovisual en las diversas plataformas sigue en aumento. La digitalización ha llegado a nuestra vida para quedarse y reclamar un lugar en la cotidianidad, toda la información a través de los medios se comparte en segundos: radio, televisión, Internet, teléfonos celulares inteligentes, aplicaciones que cubren necesidades y un largo etcétera son los servicios que han venido a modificar la estructura donde los productos son los usuarios, más aún, los datos personales, convirtiendo estos nuevos productos en una necesidad de exposición adictiva y altamente estimulante por algoritmos que favorecen al mercado de la acumulación mediante la inteligencia artificial. En la

encuesta número 3, específicamente en la pregunta 22. ¿Consideras que en las redes sociales se permite contenido de violencia explícita? El 18.3% dice que no y el 81.7% argumenta que sí hay violencia en las redes sociales.

Todo esto que exponemos en las líneas anteriores podemos argumentar que no es una actividad nueva, en México y en diversas partes de mundo, es evidente que existe una cultura de la muerte violenta como espectáculo visual, ya sea por el morbo o la curiosidad, se han adquirido estas prácticas como medio paliativo de las emociones. Uno de los ejemplos que podemos mencionar antes de la aparición de las redes sociales es el consumo y la distribución de la revista *Alarma*, o las secciones de nota roja que ofrecen algunos periódicos locales y nacionales, donde se muestran accidentes violentos para nutrir el contagio violento de los consumidores. Aunque los usuarios no acepten su consumo de este tipo de contenidos por el tabú que pueden llegar a representar en una sociedad condicionada por la moral, lo cierto es que, en la misma encuesta, pero referente a preguntas 23, 24 y 25, surgen contradicciones, por ejemplo, en la 23. ¿cuál es tu reacción cuando en tu Facebook aparecen contenidos de violencia? El 70% dice reportar este contenido, el 26.7% admite verlo y el resto dice que lo comparte; a pesar de estas respuestas, en la pregunta 24. ¿Consideras entretenido ver a través de las redes contenidos de violencia como accidentes, peleas o personas haciéndose daño, con sangre explícita? El 5% dice que sí lo considera y el 95% niega esta actividad rotundamente; sin embargo, en la pregunta 25. ¿Consideras que la violencia y la muerte pueden llegar a ser un espectáculo en redes sociales para algunas personas? Al cambiar la pregunta para que los usuarios no se sientan comprometidos con sus filias, el 8.3% dice que esto no pasa y el 91.7% admite que esto pueda llegar a ser considerado entretenimiento “para algunas personas”.

Mencionamos el atentado a las Torres Gemelas en Estados Unidos porque representan un parte aguas en los medios llamados tradicionales de este consumo

voyerista de la muerte al ser el primer atentado transmitido *en vivo* por televisión en un horario matutino del desayuno entre las 8:45 y las 9:05 am, con el impacto de dos aviones Boeing. En nuestro contexto actual, la normalización de la violencia nos ha llevado a concebir que es “natural” encontrar en la red de la Internet contenidos que comercializan la muerte como espectáculo y la asistencia al suicidio como entretenimiento. Aunque los encuestados no admiten, por ejemplo, en la pregunta 26. Si han navegado en las redes sociales con la finalidad de buscar videos o información sobre jóvenes que transmitieron su suicidio en directo, dejando atrás la respuesta afirmativa con un 5% y un 95% negando su búsqueda; respecto a la pregunta 27. ¿Por qué consideras que los usuarios reproducen y ven contenidos de muerte violenta en las redes sociales? El 96.7% dice que es por morbo, el 3% por entretenimiento y el resto por información. Por otro lado, nuestros datos arrojados de la Encuesta 1, el colaborador 28, a la pregunta 20. ¿Consideras entretenido ver a través de las redes contenidos violentos como peleas o personas haciéndose daño, con sangre explícita? ¿Por qué? Nos da la siguiente respuesta: “Independientemente de la situación puede resultar entretenido este tipo de contenido, también depende de la persona”.

De la Encuesta 2 nos ayudan a sostener lo que hemos mencionado, por ejemplo, el colaborador número 3, de la pregunta 11. ¿Has navegado en las redes sociales con la finalidad de buscar videos o información sobre personas que transmitieron su suicidio en directo? ¿Por qué? Nos da la siguiente respuesta: “Sí, se me hace curioso, y como anteriormente lo mencioné me causa alegría y paz a la vez”.

Y de los colaboradores que crean contenidos, el número 19, a la pregunta 17. ¿Te gusta editar videos con temática gore? Describe cuáles son las mezclas de imágenes y música que más te atraen. Responde: “Sí, fotos que contengan sangre y música que hable del suicidio”. El colaborador 20, a la misma pregunta, contesta:

“Claro, accidentes, suicidios, Isis, o medicina, con música death metal doom, porn gore”.

A todo esto, podemos sugerir que la ficción quedó obsoleta y ha muerto, así como afirman la llegada de la *posverdad*, en redes es complejo identificar la una de la otra, con el cumulo de información que gira en la web, la ficción y la realidad tiene un amasiato que cuajó a tal punto que parece ser una misma, además que los usuarios ya no sienten ningún recelo por compartir o ver este tipo de contenidos, cada vez más el contagio de violencia no tiene sosiego pues el paliativo que puede llegar a ser considerado el culmen de la comunicación significativa de una sociedad ha sido desechada y reciclada en formas digitales desterritorializadas. Esto con el contexto del aislamiento es un arma de muchos filos por donde se le vea a pesar de los argumentos del capital por mantener a flote las actividades humanas. Ya sea en formas de videos, de imágenes o palabras, el linchamiento hoy mediático es usado como en la edad media para exponer los pormenores de los usuarios y desahogar contra algún enemigo que no la deba pero que la pague completa. Si René Girard ya argumentaba sobre la fabricación en la sociedad de los chivos expiatorios, al día de hoy, esto está presente en diferentes ámbitos y más en torno a los medios de la comunicación que viralizan la violencia contra un enemigo común de moda y que obliga a las audiencias a confrontar a un peligro que debe ser extirpado. Así de esta manera, la ilusión a la democracia en los medios masivos y redes hace creer que cada uno tiene la misma voz y voto ante las decisiones trascendentes que se toman con repercusiones sociales, a menudo por moda de la viralidad de un cierto tipo de tema, todos son expertos en economía, energías renovables, cuestiones de género, feminismo, entre otros, pues el acceso a la información que es instantánea cambia las percepciones dando la posibilidad de opinar a diestra y siniestra sobre estos temas, aunque bien sabemos que la hipercomunicación y sobreinformación no es sinónimo de sabiduría, la democracia digital es un paliativo para las masas en países

que apenas descubren este ejercicio que ha tomado años de historia llenas de violencia por el poder del pueblo. Si la democracia es un mecanismo civilizatorio regido por la expiación de la violencia, tal como Girard lo menciona, será necesario agilizar el proceso para mejorar este ejercicio donde todas las voces sean escuchadas, no solo por máquinas.

#### **4.4. Convertir la muerte en entretenimiento trae consigo la transteatralización de la misma y el aumento de las horas de ocio derivado del aislamiento incrementa su consumo**

En esta tesis sostenemos que las disputas por el monopolio de la organización de la mirada y la colonización de los saberes teatrales y no teatrales, está a disposición de los poderes económicos y políticos para ser explotados y sacar las mejores ganancias capitales. Jorge Dubatti argumenta que quienes dominan estos saberes obtienen un mayor control sobre la diversificación de la teatralidad social y por lo tanto organizar la mirada garantiza el dominio de audiencias inmensas e incluso globales. Estos saberes expandidos a variados ámbitos de la vida social repercuten en la percepción simbólica de los sujetos, en sus construcciones imaginarias y trastoca las narrativas sociales. El uso de estos saberes teatrales ha sido expuesto por Dubatti investigando a grupos de pastores evangélicos de la Argentina y Brasil, entre otros, que acaparan la televisión en horarios estelares y que dramatizan tanto conversiones como exorcismos, así denuncia la preocupación por estos personajes tengan tal impacto político que entren a la escena del poder por la puerta principal. En México, por ejemplo, hemos padecido de discursos autoritarios que a leguas se ven falseados para ganar seguidores, los montajes de Carlos Loret de Mola bautizado en redes sociales como #LordMontajes por el caso Florence Cassez y la manipulación desde los medios de comunicación para transmitir en directo la captura de unos supuestos secuestradores en el sexenio de Vicente Fox; el slogan de las manos limpias de Felipe

de Jesús Calderón Hinojosa que al día de hoy tendrá consecuencias en una generación completa de una guerra contra el narcotráfico inexistente y que concatenó el amasiato narco-estado; las elecciones truculentas para poner a Enrique Peña Nieto en el poder para constituir la dictadura perfecta de un presidente fachada, indignante para los mexicanos. Solo por mencionar algunos, estos han sido mecanismos creados que explotan la teatralidad para manipulación de las masas. Organizar la mirada garantiza organizar el poder y decidir sobre las vidas de los ciudadanos. El incremento de estos saberes a través de las redes sociales y el uso constante de las cámaras ha construido hoy líderes de opinión con capacidad de mover vastas audiencias al alcance de un clic o un tuit de máximo 280 caracteres. Así pues, vemos a presidentes como Andrés Manuel López Obrador, elegido en 2018, implementar desde gobernación actos públicos diarios a modo de conferencias de prensa llamados “La mañanera”, que desde el tinglado informa, comunica y dialoga sobre los alcances de su gestión, lo cual podrá tener críticas respecto a la imposición del discurso presidencial sobre los medios pero ha sido una necesidad para contraatacar las falsas noticias, además que estos actos bien podrían ser analizados bajo la lupa de la teatralidad y la transteatralización, al cual no entraremos en detalles porque excede nuestros objetivos.

Hace algunos años, en las redes sociales, específicamente en Twitter, se revivió el discurso medieval de que la tierra era plana y al día de hoy, existen una variedad de “científicos” que argumentan para demostrar su validez basado en una serie de teorías que rayan en lo conspiranoico; sin embargo, se puede ver un fuerte movimiento de personas que se adhieren a esta narrativa. Así como este ejemplo, el monopolio de la organización de la mirada de los otros, se da en gran cantidad de campos para lo cual resulta de suma importancia detectarlos, estudiarlos, analizarlos y denunciarlos para intentar evitar la colonización de la mirada que provoca en sus intentos “una verdad”, lo cual sabemos a lo largo de la historia ha

traído consecuencias terribles con dictaduras y holocaustos. Hemos hablado de la violencia que incrementa de manera exponencial en las redes sociales, tanto en imágenes como en palabras, que desembocan sobre tendencias de moda y “enemigos comunes”, esto aunado al confinamiento de las personas aisladas socialmente por el temor al contagio del virus SARS-CoV-2 aumenta el consumo de violencia por las horas de ocio si no está bien canalizada; a los usuarios, se les preguntó en la Encuesta 3, ¿por qué crees que los contenidos de violencia o muerte violenta se viralizan en redes sociales? para lo cual, el 86.7% respondió que por morbo, dejando atrás las respuestas “por entretenimiento” e “información”. Este consumo cotidiano de violencia hace que cuestionemos el fin de este tipo de prácticas y fenómenos sociales que ahora se presentan en las redes sociales como estampitas coleccionables para algunos usuarios afines a estos contenidos. El tabú y el morbo sin cuestionarlo estanca el pensamiento y la producción de conocimiento alrededor del tema, para lo cual intuimos que esta normalización tiene consecuencias psicoafectivas a las que habría que poner mayor atención. En el mismo orden de ideas, se cuestionó a los usuarios si consideraban que la normalización de la violencia y muerte ficticia pueden llevar a la normalización de la violencia y muerte reales en redes sociales, a lo que 16.7% dijo que no y 83.3% afirmó que esto puede suceder; con estos resultados auguramos lo imprescindible de valorar e implementar los estudios teatrales para la distinción y análisis de estos temas, pues la respuesta que nos dan en la pregunta 30 de la misma encuesta, ¿crees que la exposición en redes sociales de la muerte violenta en exceso puede llegar a insensibilizar a los usuarios y ver estos actos como cotidianos? Para lo que obtuvimos respuesta de 5% que no y 95% que sí puede llegar a insensibilizarlos. Estamos frente a una nueva forma de expectación en la era digital que tendrá que optar por la transdisciplinariedad para estudiar y conocer estos grandes temas.

Por otro lado, Dubatti, expone que la transteatralización sobrepasa los límites de la espectacularidad de la sociedad porque trata de valerse “de las estrategias espectaculares para negar la condición de espectacularidad, para construir un efecto de verdad” (Dubatti, 2020:49), efecto que puede ser usado para manipular a grandes audiencias y provocar movimientos sociales que amenacen a sus iguales para después justificar el intervencionismo con la “pacificación” avalada por organizaciones extranjeras. De aquí que nuestro argumento se centre en la importancia de detectar también la transteatralización de la muerte y su articulación en las redes sociales, que, a pesar de suprimir todo rastro de espectacularidad, constituye un medio para resignificar las narrativas del fenómeno de la muerte al hacerlo parte de la cotidianidad y normalización creando una verdad sustentada en su consumo.

La transteatralización de la muerte violenta como parte del consumo y producción del régimen en las políticas *necroliberales*, término de Mbembe, erradica todo valor simbólico transformando la ritualidad de la misma en productos empaquetados y sin caducidad, ahora vertidos en las pantallas inteligentes de los dispositivos electrónicos, apoyados en las nuevas técnicas de distribución y aumentando la vulnerabilidad al contagio de estos virus culturales.

Estas dinámicas insertas al capitalismo en su etapa más salvaje erradican en los individuos todo rastro de escrúpulos, moral y ética elevando el grado de competitividad entre la oferta y la demanda para producir los contenidos más novedosos del mercado, un ejemplo que hemos mencionado es la plataforma OnlyFans, que ofrece a los usuarios el protagonismo o *voyerismo* dentro de las prácticas y participación del sexo en vivo, a lo cual recordemos ha estado ligada la prostitución o explotación sexual. Si bien las películas porno han tenido un nicho muy marcado como contenido para adultos, este consumo ahora es más accesible a todas las edades dentro de la internet, además que la participación es personalizada,

estas novedosas plataformas que han implementado el *pay-per-view* o pago por evento hacen del negocio una atractiva salida para monetizar de manera mensual mostrando las partes más íntimas y privadas de los sujetos. La producción y creatividad en este tipo de contenidos hace que nos cuestionemos de antemano los límites del tabú, el morbo y el fetiche, pues los suscriptores pueden pagar grandes cantidades por una foto de unos pies, videos de masturbación, hasta perversiones como la ingesta de heces, necrofilia, violaciones simuladas o no, incesto, entre otras. ¿Son estas prácticas y consumos lo que denota en la sociedad una falta de intimidad?

Lejos de centrarnos en la dicotomía de la ficción y la realidad, estos contenidos están ahí disponibles para ser consumidos al alcance de un clic. Las dinámicas del entretenimiento encuentran menos satisfacciones en la contemplación a la belleza pues el morbo despierta el hambre insaciable de la violencia en distintos grados, como una droga que estimula en el cerebro humano la necesidad de su consumo. Así pues, quien domina hoy la producción de contenidos digitales encuentra un lugar en la influencia social, sea con imágenes o videos cortos, el uso de las cámaras y la exposición de los cuerpos, que tienen repercusiones políticas donde la academia deberá poner mayor atención a fin de comprender, analizar y desarticular dichas prácticas.

Dicen que la atracción comienza por la mirada, y podemos agregar que la colonización de la misma se fragua en diversas facetas a través de los medios de comunicación y uno de ellos es la circulación de imágenes y videos en las redes sociales, las cuales resultan manipuladas e interferidas por todos los usuarios que tengan acceso a una aplicación de editor de imágenes o video, es de este modo como nacen los llamados *memes*, que se viralizan en la web y van pasando de “mano en mano” causando diversos estímulos; a partir de un evento social fotografiado o grabado en video, los usuarios intervienen en ellos cambiándoles el contexto y el subtexto, agregan un metatexto, con la finalidad de provocar la risa y la diversión, o

manipular las percepciones más sensibles; un ejemplo, es la reunión del Partido Acción Nacional con dirigentes del partido VOX de España, a quienes invitaron y recibieron en la cámara de senadores en México en septiembre de 2021, se tomaron fotos con ellos, celebraron su encuentro y subieron las imágenes a su cuenta de Twitter @AccionNacional, las que fueron borradas dos horas más tarde; sin embargo, los usuarios ya habían hecho su labor de rescatar estas imágenes porque causó mucha insatisfacción la visita de un partido de la ultraderecha española que firmó un pacto con el PAN para “detener el comunismo en América Latina”, a pesar de haber borrado la imagen, esta se viralizó rápidamente además que fue alterada poniendo en ella ediciones con personajes como Adolfo Hitler, Mussolini, Francisco Franco, las clásicas capuchas del Ku Klux Klan, la esvástica, entre otros, esto después que se denunciara su clara relación con ideologías extremistas como es la cofradía secreta del Yunque, que tiene como finalidad instaurar el reino de dios en la tierra, con ideas y discursos xenófobos, contra la legalización de la marihuana, protección de la vida y contra la despenalización del aborto, etc.; el desánimo y la indignación de algunos usuarios mexicanos ejercieron con las imágenes su capacidad de agencia digital para denunciar y exponer este evento social, los cuales revelaron que estos dos partidos por fin se habían quitado las máscaras de demócratas y plurales. De este mismo modo, pero en la plataforma YouTube, sucede un fenómeno bastante interesante de observar y mencionar, los usuarios usan videos pregrabados de otros usuarios para “reaccionar” a ellos, es decir, que su finalidad es mostrar las emociones que determinado contenido digital les causa, puede ser el video de una canción, un debate, una opinión de otro usuario, lo cual podríamos precisar que el consumo de la emociones es una práctica recurrente en la redes sociales, así como su transteatralización para organizar la mirada de los suscriptores.

## **CONCLUSIONES**

Una de las motivaciones para realizar esta investigación nació por la necesidad de explorar los alcances teóricos de nuestra formación en la Licenciatura en Teatro, pero específicamente en la importancia epistemológica de los Estudios Teatrales y la Filosofía del Teatro, y su relación con los Estudios Culturales. De los primeros cuestionamientos que nos hicimos fue ¿qué pasa con las relaciones humanas cuando se sustraen los cuerpos a través de las experiencias de tecnovivio? Esta pregunta detonó otras más, pero fue muy significativa como inicial porque durante la investigación para la Maestría en Estudios Culturales, nos vimos en la pertinencia de aislarnos en casa por la situación de la pandemia COVID 19 que hasta el momento que se escriben estas líneas no ha cesado.

Nuestras relaciones sociales cambiaron radicalmente porque para prevenir el contagio masivo de dicho virus, el confinamiento fue fundamental. Es por esto que era necesario buscar nuevas teorías que nos ayudaran a provocar el análisis que planteamos en nuestros objetivos y es curioso que el sustento lo hayamos encontrado en los Estudios Teatrales y la Filosofía del Teatro. Mientras nos debatíamos entre la incertidumbre, la vida y la muerte; las experiencias de la cultura viva, poco a poco se iban mudando a relaciones humanas por intermediación

tecnológica, si bien estas prácticas ya estaban en ciernes, la situación pandémica jugó un papel importante para que los paradigmas se transformaran y se convirtieran en una necesidad de comunicación actual.

Byung Chul Han, en uno de sus libros ya había denunciado la desaparición de los rituales y los vimos desaparecer a consecuencia de la sana distancia, de pronto, los rituales sociales, lo pequeños rituales, como los saludos de mano estaban prohibidos. Aunque Han, menciona ciertas características fundamentales e importantes del teatro y las teatralidades en nuestra sociedad en tanto rituales que abonan a la percepción simbólica, no visualiza completamente su trascendencia como punto de partida, quizá por falta de bibliografía latinoamericana como la de Jorge Dubatti que plantea al teatro en tanto cultura viva con característica de convivio y las relaciones humanas por intermediación tecnológica como tecnovivio.

De este modo, los rituales y las teatralidades se exportaron a las redes sociales y la red de redes. A más de año y medio hemos encontrado, por ejemplo, rezos y novenarios de algún difunto que se realiza por medio de plataformas digitales como Zoom, Google Meet, entre otras, y no sorprendería la invitación a un funeral vía streaming, por guardar las distancias.

La pandemia del COVID 19, aceleró los mecanismos y técnicas que ya se explotaban en distintos formatos, las relaciones por intermediación tecnológica también trastocaron las clases presenciales en salones de clases, anulando así la ritualidad o la teatralidad de la podrían ser partícipes un grupo de jóvenes en un aula pues las cátedras también fueron exportadas a las redes del Internet y se impartieron por estas mismas plataformas.

La utilidad de estas prácticas tecnosociales de algún modo resolvieron ciertas necesidades, pero cabe mencionar que las brechas de desigualdad se acentuaron, en diversos ámbitos y contextos, de este modo es menester preguntarnos ¿qué tanto se han modificado las relaciones sociales y si la comunicación significativa adquiere

mayor o menor valor a través de tecnologías? Lo que se ha observado en esta “nueva realidad” es que las técnicas continúan al servicio de la estructura económica, es decir, que el valor de cambio atraviesa lastimosamente nuestras acciones sociales y prácticas culturales.

Exportar datos y experiencias sociales a la red de redes de la Internet ya era una de las prácticas algo comunes entre los usuarios, históricamente a lo que nos enfrentamos es a la comprobación de teorías como el Capitalismo de Vigilancia que se delatan en la hiperconexión de las redes y el consumo de datos personales para la predicción del comportamiento humano. En el contexto de la pandemia, los usuarios pasan más tiempo conectados y vierten gran cantidad de datos personales de su vida cotidiana, con los cuales, en la predicción del lenguaje binario de la técnica electrónica, se pueden predecir los comportamientos futuros de consumo, emociones, acciones, entre otros, que alimentan a los capitalistas de la vigilancia que invierten en la obtención de dichos datos para ofertar nuevos productos.

Con esto, se puede entrever la existencia de una transteatralización para organizar la mirada y el comportamiento humano, cabe mencionar lo necesario que nos resulta politizar las experiencias tecnoviviales a fin de evitar la explotación laboral y la extracción de lo que se comparte en redes sociales y la internet en general, además de garantizar el derecho a la comunicación. Esta transteatralización, como lo hemos venido mencionando, es usada en distintos ámbitos y mezclada con otros conocimientos como el marketing y la publicidad, para expandir y contagiar de virus culturales a las masas de usuarios en las redes, por ejemplo, en las movilizaciones provocadas por las noticias falsas o *fake news*, lo que hemos llamado *infodemia*, que incluso pueden provocar golpes de estados o movilizaciones sociales de diversa índole.

La politización de las tecnologías evitaría entre otras cosas explotar las experiencias humanas o erradicarlas, por ejemplo, sin ánimo de predecir el futuro y

sin ser fatalistas, en nuestro contexto hemos mencionado la importancia de estas para continuar la producción laboral, intelectual y cultural en una situación de pandemia que azota al globo terráqueo; sin embargo, también abre las posibilidades de que el Estado o los poderes económicos sustituyan o desechen algunos oficios y labores, que pueden ser reemplazados por aparatos electrónicos, hologramas, avatares o personajes virtuales que no requieran vacaciones, ni prestaciones de ley, generen antigüedad y mucho menos tengan opinión.

Así de este modo, también se presenta un problema para las generaciones que no puedan adaptarse a estos cambios vertiginosos, dejándoles fuera y necesitando trabajadores con nuevas habilidades para con las tecnologías. Con el cambio de paradigma estructural que nos trajo y obligó la pandemia se pone de manifiesto la urgencia de analizar y conocer estas articulaciones para, quizá, en algún momento, desarticularlas y evitar las brechas de desigualdad humana que va dejando a su paso.

En otros casos, es pertinente hacer mención de oficios que tienen que ver con la explotación de la vida pública y privada, las cuales son categorías que se borran de a poco en las redes del Internet. Si bien las instituciones han echado mano de las tecnologías para subsistir en tiempos de pandemia, también la competencia laboral crece por la oferta de contenidos, es decir, el uso de las cámaras de video ha dotado a gran variedad de usuarios a incursionar en el oficio de *youtuberos*, *streamers* o *influencers* compartiendo conocimiento y entretenimiento con la finalidad de obtener una remuneración económica nutriendo a los algoritmos. Las experiencias de convivio, como las clases en línea, que son exportadas a las redes como tecnovivio, manifiestan solamente información sobre el acontecimiento, no son el acontecimiento en sí mismos, la repartición del valor de estas experiencias encapsuladas no se promueve equitativamente, porque solo se conoce el producto

final y no la inversión completa para generar este tipo de contenidos, a lo que hay que agregar que para monetizar hay requisitos estratosféricos.

Esto nos lleva a poner atención en la producción que se lleva a cabo en algunas instituciones que ahora se verían obligadas a cubrir los gastos de sus dependientes en lo que hoy conocemos como trabajo en casa o *home office*, para lo cual es necesario algunos requerimientos técnicos como una buena conexión de banda ancha para la Internet, computadora, cámara web, entre otros.

Por otro lado, resulta preciso señalar que adecuarnos a esta nueva normalidad trae consigo otros embates que habrá que sortear, por ejemplo, en este uso de la red de redes y las experiencias tecnoviviales, resulta pertinente pensar en los nuevos usuarios como otro tipo de espectadores o nuevas audiencias, sin restarles valor en su capacidad de acción, pero teniendo en cuenta el aprendizaje significativo que se puede obtener del uso de estas herramientas o desorientación que algunos usuarios puedan tener en la mar de información que representa la Internet y sus tecnologías. Pensar en la capacitación para el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación incorporan hoy un reto importante que no se debe dejar pasar ni menospreciar.

Entre las resistencias que generan los usuarios también hay los que manejan diversas cuentas o perfiles, porque el ciberespacio se presta para jugar con escenarios y personajes creados por los propios consumidores, incluso proponiendo “otras realidades”, meta-realidades, ficciones o meta-ficciones que representan desde la comodidad de su hogar para sortear a los algoritmos y establecer prácticas que en la cotidianidad pueden ser consideradas como tabú. En esta ilusión de libertad que genera el anonimato de las redes muchos usuarios se permiten experimentar prácticas y relaciones que no son “licitas”, como el consumo de pornografía, muerte y violencia explícita que están al alcance de un clic.

Con lo anterior, se sumaron otras cuestiones que guiaron la investigación y nos interesamos en saber, ¿cómo se representa la muerte en las redes sociales? y, en consecuencia, ¿cuál es la motivación que tienen los usuarios para consumir contenidos sobre violencia, muerte y suicidio en las redes sociales? Lo que nos llevó a responder que los significados y la representación de la muerte en las redes son variados, por lo que, el fenómeno de la muerte, ha adquirido nuevos significados, aunque la censura de las políticas de las redes sociales se agudiza, aún se pueden encontrar diversidad de información de sucesos respecto a la muerte.

En tanto, se manifiesta la interculturalidad de los significados que los usuarios, productores y consumidores de contenidos, para con la muerte. Por ejemplo, en esta temporada de la pandemia marcada por el COVID 19, las empresas que dan servicios fúnebres incursionaron en las redes sociales para sacar el mayor provecho de promoción de su oficio, y es así que podemos ver en YouTube o Facebook una constante sugerencia de este servicio. El distanciamiento que prevenía el contagio del virus mortal, trajo consigo una nueva forma de relacionarnos con la muerte de nuestros seres queridos, se llegó a prohibir los rituales sociales en los cementerios con el cuerpo del difunto por el riesgo a contraer el virus, de este modo hubo una indisposición trascendente para enterrar a nuestros muertos, porque en variadas ocasiones el ingreso de un enfermo al hospital resultaba en las manos de los dolientes en urnas de cremación.

A la fecha, 19 de mayo de 2021, según el portal español de rtve.es, con datos de la Universidad John Hopkins, a nivel mundial el número de muertes por coronavirus es aproximadamente de 3,4 millones y en México las cifras son de 220 493 fallecidos. Ante esta constante de información que circula por las redes sociales y la internet, los significados alrededor del fenómeno de la muerte se han reducido a cifras y número de decesos. Cifras que no sorprenden y que son comparadas históricamente con otro tipo de pandemias que azotaron el mundo como la peste

negra, casi en la competencia de en qué época ha tenido el mayor número de muertes. Sin embargo, podemos argumentar que el hecho actual de nuestro contexto con el virus coronado, es histórico porque las cifras y la información no corría a la velocidad de la microelectrónica que conecta al globo terráqueo, ni mucho menos sucedía el contacto con las campañas de odio que se generan en las redes o la incertidumbre de la información actualizada cada segundo. Asimilar las nuevas características del fenómeno nos lleva a rediseñar su ritualización, de lo cual, las redes sociales y plataformas de videollamadas participan con un papel fundamental.

De este modo, podemos encontrar en las redes, obituarios prediseñados para rendirle homenaje a los muertos y la propuesta en Facebook de convertir a los perfiles de los fallecidos en nichos o criptas digitales para que los dolientes expresen su pérdida para honrar la memoria y “mantener vivo” al personaje.

En otros espacios digitales dentro de las redes sociales se oferta el lado más oscuro de la muerte, específicamente de la muerte violenta, que se da a través del consumo de noticias, imágenes y videos que se comparten de manera deliberada para cualquier ojo atento. El uso de las cámaras fotográficas y de vídeo, independientes y encriptadas en teléfonos celulares inteligentes, han permitido difundir experiencias con la muerte de seres queridos o de personas que sufren accidentes y prácticas más parafilicas que muestran asesinatos, suicidios o desmembramientos. Los grupos que hemos encontrado en esta investigación usan palabras clave para distinguir sus prácticas como, por ejemplo, hacen referencia a la estética *gore/snuff* y ostentan su gusto por las *parafilias*.

El consumo de estas, que ocupa nuestra investigación, es habitual para los miembros de dichos grupos y manifiestan un gusto morboso con estos contenidos de la muerte violenta, lo cual genera una adicción que no satisface las necesidades y la curiosidad, como estampitas coleccionables que salen de un empaque de galletas. Byung Chul Han, llama a esto el aumento de la percepción serial, lo cual suprime la

percepción simbólica que los usuarios tienen con este tipo de fenómenos, en este caso la muerte. Al no encontrar satisfacción, los usuarios consumen cada vez más y más este tipo de contenidos, se va formando una resistencia, que a decir de nuestra experiencia como observadores participantes se va fortaleciendo para ver sucesos cada vez más catastróficos. La sofisticación de la producción del contenido y la organización de la mirada respecto a este fenómeno es lo que nosotros llamamos la transteatralización de la muerte violenta, es decir, se pueden encontrar videos e imágenes en las que claramente se ha elegido un escenario, los personajes, vestuarios, o en los cuales se aprecia que al ser observados con una cámara existe una intención de organizar la mirada de quien verá este producto, por lo tanto se hace con la finalidad de ser compartido y provocar reacciones en otros ojos externos al suceso. Además, se encuentran videos o imágenes editadas por los mismos miembros de los grupos observados en esta investigación, que contienen cortinilla de presentación, sello de quien lo produce, una música específica y/o mezclas con otro tipo de contenidos, por ejemplo, pornografía. Dicho esto, respondemos otra cuestión que nos planteamos para resolver la tesis presente, ¿qué relación existe entre el uso de las redes sociales y la configuración de la transteatralización de la muerte?

De esta manera, encontramos que, en contextos vulnerables y precarios, la violencia se expande a la velocidad de un virus en plataformas digitales pero que siguen afectando la cognición humana de manera *real*. Es por ello que no podemos dejar de referirnos a la situación que enfrenta el mundo con la pandemia del SARS COV-2 que ha viralizado tanto noticias falsas como reacciones violentas contra los grupos de las minorías como adultos mayores y migrantes. A la par de la pandemia, hemos hablado en estos momentos de ataques cibernéticos desmedidos y letales como es la *infodemia*, antes mencionada, que provoca horror y moviliza masas a base de mentiras y engaños, algunos con fines políticos y económicos, como el caso de los

programas de vacunación. Si bien es cierto que las pandemias también han estado presentes en la historia de la humanidad, en estos momentos la diferencia es la rapidez con que la información circula, tentaciones al alcance de un clic para acceder a sitios tenebrosos por mero morbo generado por el aburrimiento que deja la cuarentena o aislamiento de sana distancia con el que se prevén los contagios. Quizá podemos aventurar que la pandemia es solo el reflejo de la enfermedad de violencia en la que ha estado envuelto el mundo y que exige un cambio radical para contrarrestar o erradicar estos síntomas. Michela Marzano en su libro *La muerte como espectáculo* (2010), se preguntaba por los límites entre la ficción, la realidad y el impacto que puede causar esta normalización de la violencia visualizada en aquellas precarias redes sociales; ahora, con la alza de plataformas digitales de diversos tipos, el servicio se ha expandido, esta información se encuentra fácilmente en grupos de Facebook, Twitter, WhatsApp, Telegram y páginas en Google como el forogore.com o el conocido Blog del Narco, que muestran la carnicería de los cuerpos sin ningún tipo de censura de “accidentes” violentos y ejecuciones. Lo cual, modifica la percepción simbólica del fenómeno de la muerte y lo dota de características de transteatralización dirigido a los usuarios.

El arma de sometimiento y de explotación laboral es ahora una cámara de video incrustada a los teléfonos inteligentes, para generar contenidos “auténticos” que van de acciones inocentes a la venta de servicios sexuales o fotografías pornográficas en la nueva industria de exclusividad que se han promovido, por ejemplo, la plataforma onlyfans.com que oferta la posibilidad de ser el/la protagonista del servicio del cuerpo. La virulencia de lo global no deja de ser contagiosa y el paliativo los valores de la cultura viva.

## REFERENCIAS

- Adame, D. (2006) Para comprender la teatralidad. Conceptos fundamentales. México: Facultad de Teatro, Universidad Veracruzana.
- Adorno, T. W. (2004) Teoría Estética. Madrid: Ediciones Akal.
- Agamben, G. (2006) Homo sacer. El poder soberano y la nuda vida. España: PRE-TEXTOS.
- Asociación de internet en México. (2018) 14° Estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México. México: Estadística Digital.
- Asociación de internet en México. (2018) Educación en línea en México. México: occmundial.com
- Asociación de internet en México. (2020) Hábitos videollamadas. México: occmundial.
- Asociación de internet en México. (2020) Home office. México: occmundial.
- Asociación de internet en México. (2021) 16° Estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México 2020. México: Estadística Digital.
- Balandier, G. (1994) El poder en escenas. De la representación del poder al poder de la representación. España: Ediciones Paidós.
- Barahona, A. (2014) René Girard. De la ciencia a la fe. Madrid: Ediciones Encuentro.
- Bourdieu, P. (2000) La dominación masculina. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Castells, M. (1996) La sociedad red: una visión global. Madrid, España: Alianza.
- Castells, M. (2001) La galaxia internet. España: Areté.
- Castells, M. (2013) Comunicación y poder. Madrid, España: Siglo XXI editores.
- Castells, M. et al. (2013) El impacto de internet en la sociedad: una perspectiva global. España: BBVA
- Castro-Gómez, S. (2000) Althusser, los estudios culturales y el concepto de ideología. Revista Iberoamericana, Vol. LXVI, 193, 737-751.
- Dubatti, J. (2015). Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo. Revista Colombiana de las Artes Escénicas, 9, 44-54.

- Dubatti, J. (2020) Teatro y territorialidad. Perspectivas de Filosofía del Teatro y Teatro Comparado. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.
- Esplugues J. S. (2007) ¿Qué es violencia? Una aproximación al concepto y a la clasificación de la violencia. *Daimon: Revista de Filosofía*, 42, 9-21
- Esplugues J. S. et. al. (2010) Reflexiones sobre la violencia. México: Siglo XXI.
- Evreinov, N. (1956) El teatro en la vida. Argentina: Ediciones Leviatán.
- Fernández de Arroyabe et al. (2018) Nativos digitales: consumo, creación y difusión de contenido de contenidos audiovisuales online. España: *Comunicar*, 57.
- Foucault, M. (2019) Historia de la sexualidad. 1. La voluntad de saber. México: Siglo XXI Editores.
- Foucault, M. (2019) Historia de la sexualidad. 2. El uso de los placeres. México: Siglo XXI Editores.
- Gértrudix, M. et al. (2017) Redes sociales y jóvenes en la era algorítmica. España: *TELOS*, 107, 62-70.
- Girard, R. (1986) El chivo expiatorio. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Girard, R. (2005) La violencia y lo sagrado. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Goffman, E. (1993) La presentación de la persona en la vida cotidiana. Argentina: Amorrotu.
- Goffman, E. (2006) Estigma. La identidad deteriorada. Buenos Aires: Amorrotu.
- González S.; Mercado, P.; Varela, G. (2012) Mundos Virtuales, nuevas generaciones y nuevas formas de socialización. México: Paakat: *Revista de Tecnología y Sociedad*, núm. 4, Universidad de Guadalajara.
- Han, Byung-Chul. (2014) Psicopolítica: Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder. Barcelona: Herder.
- Han, Byung-Chul. (2014) En el enjambre. Barcelona: Herder.
- Han, Byung-Chul. (2017) La expulsión de lo distinto. Barcelona: Herder.
- Han, Byung-Chul. (2020) La desaparición de los rituales. Barcelona: Herder.
- Herrera, Luis. (2017) Prácticas chamánicas y teatralidad. Una experiencia epistémica, etnográfica e intercultural. Buenos Aires: Biblos.
- Iab.México. (2019) Estudio de consumo de medios y dispositivos entre internautas mexicanos. México: ONCE, Televisa Digital y Kantar.
- Ianni, O. (1996) Teorías de la globalización. México: Siglo XXI, CEIICH-UNAM.
- Martel, F. (2011) Cultura mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas. España: Taurus.
- Martínez Abarca, M. (27 de marzo de 2020) Devenir virus. La vorágine. *Cultura Crítica*. <https://lavoragine.net/devenir-virus-martinez-abarca/>
- Martínez, L. M. et. al. (2014) Virtualidad, ciberespacio y comunidades virtuales. México: Red Durango de Investigadores, A.C.
- Martínez Pacheco, A. (2016) La violencia. Conceptualización y elementos para su estudio. México: *Política y Cultura-UAM*, 46, 7-31.

- Marzano, M. (2010) La muerte como espectáculo. Estudio sobre la “realidad-horror”. México: Tusquets editores.
- Mbembe, A. (2011) Necropolítica. España: Editorial Melusina.
- Molina, J. L. (2019) ¿Tus secretos? No, no, vendemos tu vida entera. Revista Hispana para el Análisis de Redes Sociales, Vol. 30, 1, 122-124.
- OMS. (2014) Informe sobre la situación mundial de la prevención de la violencia 2014. Suiza: Organización Mundial de la Salud.
- OMS. (2020) Declaración conjunta. who.int
- Osio, L. (2010) El teletrabajo: Una opción en la era digital. Venezuela: Observatorio Laboral Revista Venezolana, 3, 93-109.
- Pasquali, A. (2007) Comprender la comunicación. Barcelona: ILCE-Gedisa.
- Parra, A. (2002) El espacio sagrado. Fragmentos para una filosofía del teatro. España: ESAD Murcia.
- Peirano, M. (2019) El enemigo conoce el sistema. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial.
- Pedroza, R. (2018) La universidad 4.0 con currículo inteligente 1.0 en la cuarta revolución industrial. México: RIDE, 9.
- Pink, S. et al. (2019) Etnografía digital. Principios y práctica. Madrid: Ediciones Morata.
- Restrepo, E. (2016) Etnografía: alcances, técnica y ética. Bogotá: Envión editores.
- Rovira, G. (2017) Activismo en red y multitudes conectadas. Icaria-UAM-X.
- Sáez, F. (2011) Cultura y tecnología en el nuevo entorno tecnosocial. España: Fundación Rogelio Segovia.
- Sartori, G. (2014) Homo videns, la sociedad teledirigida. Barcelona: Taurus.
- Silva, M. (2013) Relectura de la noción de industria cultural de Theodor Adorno. Colombia: Anagramas-Universidad de Medellín, 12, 175-198.
- STPS. (2021) Entra en vigor reforma que regula el teletrabajo en México. México: gob.mx
- Tatarkiewicz, W. (2016) Historia de seis ideas. España: Editorial Tecnos.
- Tonelli, J. (2019) Violencia y muerte en las redes sociales: hacia un Snuff 2.0. Uruguay: InMediaciones de la Comunicación, 14, 109-127.
- Toriz Proenza, M. J. (2011) Teatralidad y poder en el México antiguo. La fiesta Tóxcatl celebrada por los mexicas. México: INBA.
- Valencia, S. (2010) Capitalismo Gore. España: Editorial Melusina.
- Van Gennep, A. (2008) Los ritos de paso. Madrid: Alianza Editorial.
- Vogt, Evon Z. (1993) Ofrendas a los dioses. México: FCE.
- Yehya, N. (2017) Nuevos entornos, nueva carne. México: Cátedra.
- Zaliansnik, Y. (2016) Memoria inquieta. Chile: Fondo de Cultura Económica.
- Zuboff, S. (2020) La era del capitalismo de vigilancia. España: Editorial Planta