

¿Hiciste teatro con memes?

Vian Lopez King

\_Independiente, Perú

Vian Lopez King.



## ¿Hiciste teatro con memes?

### Resumen

Este texto<sup>1</sup> explora cómo la cultura digital se adapta a las artes escénicas, no solo como estética, sino como un lenguaje propio. A partir de mi investigación de tesis, analizo la traducción de formatos virales de TikTok—memes en video, *sludge content*, ASMR y *NPC streams*—a la *performance* en vivo. Examino metáforas escénicas, como un *performer* corriendo en una caminadora para evocar la tendencia viral de *Subway Surfers* o la relectura del mito de Narciso como si este fuera un *influencer*. A través de proyecciones simultáneas, fragmentación narrativa y sobreestimulación sensorial, la obra recrea el consumo compulsivo de contenido, explorando cómo las lógicas digitales transforman la escena contemporánea.

**Palabras clave:** Adaptación, Teatro, Memes, Cultura digital, Redes sociales.

## Did You Make Theater With Memes?

### Abstract

This text explores how digital culture is adapted into performing arts, not only as an aesthetic but as a language of its own. Based on my thesis research, I analyze the translation of viral TikTok formats—video memes, *sludge content*, ASMR, and *NPC streams*—into live *performance*. I examine performative metaphors, such as a *performer* running on a treadmill to evoke the viral trend of *Subway Surfers*, or a reinterpretation of the myth of Narcissus as if he were an influencer. Through simultaneous projections, narrative fragmentation, and sensory overstimulation, the play recreates compulsive content consumption, exploring how digital logics are transforming contemporary *performance*.

**Keywords:** Adaptation, Theater, Memes, Digital culture, Social networks.

---

1 Este manuscrito se redactó a partir de una ponencia, tanto la estructura como el lenguaje que presenta se diseñaron en función de que sea transmitido oralmente. La presente versión ha pasado por corrección de estilo para adaptarse mejor al lenguaje académico.

## INTRODUCCIÓN

Mi propuesta inicial de ponencia giraba en torno a la investigación que empecé a desarrollar hace más de dos años. Mi búsqueda principal era la de adaptar el contenido de redes sociales a las artes escénicas. Desde entonces, he observado tendencias, memes, bailes de TikTok, las transmisiones de Martín Vizcarra, entre otros. A partir de ello, he analizado activamente estos contenidos y cómo pueden usarse como motor de creación para una pieza escénica.

Sin embargo, esto no es todo lo que delinearé en este trabajo. De la misma forma en que lo haría una publicación de internet que utiliza títulos llamativos para engatusar al usuario y que dé clic, hablaré antes de otro tema.

En la naturaleza, existen muchas especies que tienen una relación de simbiosis. En 1887, Anton De Bary acuñó el término simbiosis para hablar de “la vida en conjunción de dos organismos disímiles, normalmente en íntima asociación, y por lo general con efectos benéficos para al menos uno de ellos” (citado en Relman, 2008, p. 721). De este modo, podemos entender el término como la relación que existe entre dos especies distintas.

Un ejemplo claro de relación simbiótica es observable en las abejas y las flores. Las abejas necesitan el polen de las flores para generar miel, que es su alimento principal, y las flores necesitan de las abejas para reproducirse, pues las abejas polinizan las flores.

Una segunda especie que vive en simbiosis es la hormiga cortadora de hojas. Estas hormigas cultivan un hongo al que alimentan con las hojas que cortan. A cambio de las hojas, este les entrega néctar, que sirve para alimentar a las hormigas.

Por otro lado, tenemos especies como el cangrejo ermitaño, que comúnmente usa el caparazón descartado de algún molusco con el objetivo de protegerse de los depredadores. Eso lo hace un ser orgánico que tiene un lazo fundamental con una estructura no orgánica, lo que lo convertiría en un *cyborg*.

Quizás esté estirando un poco el concepto de *cyborg*, pero entendamos de dónde viene. Tomando como referencia el manifiesto *cyborg* de Donna Haraway, ella define a un *cyborg* como un híbrido entre máquina y organismo vivo, donde la máquina se convierte en una extensión del yo (Haraway, 2006). Imagino que piensan: “Vian, los caparazones no son máquinas, no es posible que los cangrejos ermitaños sean *cyborg*”. Quizás tengan razón, pero ¿saben quiénes sí son *cyborg*? Nosotrxs.

Si nos detenemos a observar el uso que le damos a los *smartphones*, podemos ver que nos hemos convertido en este híbrido entre organismo vivo y máquina. Hemos creado una simbiosis con estos aparatos en los que pasamos la mayor parte de nuestro tiempo. En lo particular, mi celular es una extensión de mi persona. Intento mantenerlo con batería en todo momento, procuro que esté en mi bolsillo y, cuando no lo encuentro, me preocupo.

Se ha convertido en mi principal vía de conexión con el mundo. Es el medio por donde me mantengo conectado con mis amigxs, lugar donde me entero de lo que están haciendo con sus vidas, donde puedo compararme autodestructivamente con ellxs y también es el canal por el cual podemos comunicarnos.

Se ha vuelto tan importante que ha empezado a ser requisito para múltiples gestiones cotidianas. Con él, es mucho más sencillo abrir una cuenta de banco, comunicarte con otras personas, conseguir o desarrollar tu trabajo. Y, si es que para conseguir o mantener un trabajo es requisito tener un teléfono, podríamos decir que este es imprescindible para obtener una remuneración económica que nos permita mantener nuestra vida y, posiblemente, la de nuestra familia. En ese sentido, tenemos una relación de dependencia con nuestros teléfonos, no creo que sea algo inherentemente malo, solo es algo que observo. Sucede lo mismo con la luz eléctrica como necesidad básica para vivir en la sociedad contemporánea.

En el manifiesto *cyborg*, podemos observar una suerte de predicción de la realidad contemporánea. En 1983, Haraway escribía que las nuevas tecnologías empezaban a generar una sensación de liminalidad entre nuestro ser biológico y nuestro ser tecnológico. Esto empezó a generar un terreno difuso en el que se desdibujaba dónde comenzaba *uno* y terminaba el *otro* (Haraway, 2006). Reflexionando sobre aquello, me pregunto ¿cómo nuestros perfiles en redes sociales son parte de lo que somos?

Nuestra existencia en el espacio virtual se genera a partir de la creación de un perfil que refleje nuestra identidad. Esto puede ser a partir de nuestra imagen personal, donde publicamos fotos o videos relacionados a nuestra persona material. Si no es a partir de nuestra imagen personal, podemos también existir en el espacio virtual a partir de la publicación o difusión de contenido con el que nos identificamos, por ejemplo: nuestro sentido del humor, nuestras causas políticas, nuestros espacios vulnerables, etcétera.

Las redes sociales se han vuelto un espacio en el que nos erigimos como individuos de alguna manera u otra. Se han vuelto tan predominantes en nuestra vida, que Facebook nos permite convertir nuestro perfil en un espacio conmemorativo cuando fallecemos. Aquí, al igual que un cementerio, el perfil social en línea puede servir para que las personas que nos conocieron vengan a recordarnos (“Qué hacer con la cuenta de Facebook...”, 2022).

Esta simbiosis tan poderosa que existe entre el *ser virtual* y el *ser orgánico* hace que cualquier estímulo que suceda en uno permee la existencia del otro. Por eso, los memes no son solamente una imagen chistosa en internet, son dispositivos estéticos que median y resignifican nuestra percepción de realidad.

Cuando tomé la decisión de trabajar en la adaptación de los memes a las artes escénicas tuve un fuerte rechazo a que el resultado fuera exclusivamente imitativo. Tenía la intuición de que los memes, más allá de ser una estética, son una forma nueva de relacionarnos con el lenguaje.

Una de las formas en que los memes están transformando el lenguaje es a partir de frases como: “Mi primera chamba”, “F”, “los fifas”, “las potaxie”, o “soy ese”. Estas frases o palabras cómicas que han empezado a usarse en la vida material en los últimos años debido a su popularidad en los memes. Si bien estas palabras pueden ser más usadas por temporadas, se quedan impregnadas en nuestro vocabulario. Por otro lado, una forma no cómica en la que los memes de internet han cambiado la forma en la que hablamos, es cuando hablamos de la muerte. En la actualidad cometer la “automorición” o “desvivirse” ha empezado a ser popular

en el vocabulario, ya que la palabra “Su1c1d10” (suicidio) es censurada en las plataformas de redes sociales, y no la puedes decir o usar sin que censuren o eliminen el contenido, o peor aún, que lo desmoneticen (es decir, que deje de ser elegible para generar rédito en el usuario que lo publica).

Los memes a los que nos referiremos son imágenes humorísticas que responden a nuestro contexto actual con las que podemos identificarnos. Pero, al hacerlo, las volvemos parte de nuestra identidad y, en ese momento, dejan de ser solamente imágenes chistosas. Persiguiendo esta idea, trabajé con el concepto de adaptación para poder tomar los memes en su complejidad y traerlos a las artes escénicas.

## ADAPTACIÓN DE LOS MEMES A LAS ARTES ESCÉNICAS

En mi investigación sobre la adaptación de memes a las artes escénicas comencé por compilar un archivo de tendencias de contenido que encontré interesantes. En esta acumulación, me percaté de que todo contenido viral que se sube a las redes sociales tiene características similares y, la que reconozco como más importante, es llamar la atención del usuario. Para que un video, un audio, una imagen o cualquier pieza de contenido en redes se haga viral, tiene que ser entretenida. Esto convierte a las redes sociales en un ecosistema de competencia perpetua por nuestra atención, donde gana quien logra hacer que nos quedemos observando. Por esta razón es que los algoritmos de las redes sociales trabajan constantemente en ser precisos con nuestros intereses, de esa manera, se aseguran de que pasemos muchas horas *scrolleando* al día.

Nosotrxs, como usuarios consumidores de estas plataformas, vivimos las consecuencias de esta competencia feroz. Lo primero que muchos hacemos al aburrirnos es desenvainar el celular en búsqueda de entretenimiento. A veces, desesperadamente, buscamos ese video que nos termine de rascar esa arruga del cerebro que pica, observando cómo, sin darnos cuenta, el tiempo se desvanece entre nuestras manos, nuestros ojos y la pantalla.

A lo largo de mi trabajo, me di cuenta de que no podía solamente tomar el contenido y verterlo sobre la escena por sí mismo. Hacer eso sería como traducir palabra por palabra de un idioma a otro sin tener en cuenta su gramática, su contexto o significado. Entonces empecé a preguntarme: ¿qué es lo que realmente estoy adaptando? ¿es la forma? ¿es el fondo? ¿es el ritmo? ¿el lenguaje? Me di cuenta de que la respuesta era todo eso, pero, sobre todo, la lógica. No se trataba de adaptar “el meme” como unidad cerrada, sino de adaptar la lógica detrás de él, la forma en la que está diseñado para producir su efecto.

Dándole vueltas a este concepto y, por recomendación de mi asesor de tesis, Alfonso Santistevan, desarrollé, a modo de ejercicio, un manuscrito llamado: “Manual para hacer un meme-drama”. En él, hice el ejercicio de pensar en cuáles eran los elementos que podía identificar del meme y cómo podría llevarlos a escena. Con esta premisa, establecí dos ejes para pensar sobre los memes: El formato y el contenido. En retrospectiva, considero que no hay forma sin contenido, y viceversa. Sin embargo, definir estos dos ejes me ayudó a encontrar diversos elementos que, para mí, componían estos ejes.

## Formato

El formato lo defino como todo elemento literal que es parte de un meme. Independientemente del tema que este quiera abordar, hará uso de distintos elementos, como imagen, texto, video, entre otros. Además, para poder realizar el acto de consumo del meme es indispensable una pantalla en la cual este pueda existir. Finalmente, muchos memes se vuelven tendencia, esto quiere decir que se viralizan y tienen tracción en las redes sociales. Muchas veces, estas tendencias se vuelven plantillas a copiar en búsqueda de ser parte de la tendencia. Reconociendo estos elementos los denominé como: la pantalla; el formato; y el contenido.

### *LA PANTALLA*

La pantalla es un elemento esencial para el consumo de memes y cualquier otro contenido digital, ya que es la superficie donde podemos verlos. Esto implica que el contenido está diseñado para ciertos tipos de pantallas, además de estar pensados para funcionar en el marco de un algoritmo de redes sociales.

### *EL FORMATO DEL CONTENIDO*

Otro elemento es que los memes tienen múltiples formas, pueden ser imágenes, textos, videos, sonidos o GIF, y cada uno de estos formatos le entregan al meme posibilidades distintas.

### *LA PLANTILLA*

La plantilla es el resultado de un meme haciéndose tendencia. Cuando esto sucede, el meme se esparce y reutiliza en internet, con lo que se vuelve común que, cuando un meme se vuelve viral, más personas quieran hacer uso de él. Esto genera que un mismo meme empiece a tener una multiplicidad de significados a partir de una misma imagen.

## Contenido

Por otro lado, tenemos el eje del contenido, cuyos elementos identifiqué como: contexto, personaje y sentido. Estos resuenan mucho con los elementos teatrales tradicionales de situación, acción y personaje.

### *SITUACIÓN*

En el teatro, la situación es el contexto que nos presenta la historia, dónde están los personajes o qué está ocurriendo contextualmente en la ficción. En el caso del meme de la Figura 1, se nos presenta que en esta ficción “volvió el frío”. Es decir que llegó el invierno.

### *PERSONAJE*

El personaje es quien lleva la acción, quien vive en el contexto que la ficción plantea y, en el caso de este meme, tenemos al “perrito abrigado”.

## ACCIÓN

Finalmente, la acción es lo que el personaje hace. En este caso, lo que el “perrito abrigado” hace es celebrar que llegó el frío. Esto puede observarse en el texto que está sobre la imagen: “estoy viviendo mi mejor etapa”.

### Meme del perrito abrigado.



Fuente: Instagram (memessiio, 2025).

Sin embargo, además de la situación, la acción y el personaje, con los memes reconozco un elemento más, que es el contexto o la respuesta inmediata al contexto actual. En este caso es que en Lima ya llegó el invierno y, como dice la descripción del meme publicado, “ta helao”.

Con estos elementos reconocidos en el manual, me dediqué a la etapa exploratoria en la cual llegué a diversos hallazgos, de los cuales destacaré los que terminaron por aparecer en la muestra de esta investigación en el 2023.

## SLUDGE CONTENT

Este es un tipo de contenido que muestra varios videos en simultáneo. Lo usual es que uno de ellos presente una historia y el resto nos muestre contenidos visualmente atractivos para mantener nuestra atención. Un ejemplo son los videos de alguien jugando *Subway Surfers* y, debajo, un video de ASMR visual<sup>2</sup>. A partir de este referente, diseñé una escena que tenía los siguientes elementos superpuestos:

1. Un *performer* corriendo en una caminadora.
2. Múltiples videos verticales de formato corto.
3. Audios superpuestos en volumen alto.
4. Además, en edición, el audio se alteró de forma en que se incrementó el volumen de las frecuencias bajas para hacer al público vibrar de la misma forma que en un concierto.

## NARCISO

Por otro lado, trabajé en una reversión del mito de Narciso. Aquí, Narciso es un *influencer* o creador de contenido, que se obsesiona con su imagen en su cámara *selfie*. Termina siendo engullido por su celular y su desaparición de las redes sociales es rápidamente olvidada. Esta fue presentada a partir de:

1. Una secuencia corporal.
2. La reversión del mito de Narciso, narrada en una grabación de audio.
3. Visuales de colores proyectados en el cuerpo del *performer*.

## Consumo de contenido

Además, reconozco que la experiencia de consumo de contenido tiene distintos patrones, como ser una experiencia individual, ser sobreestimulante, tener anuncios, etcétera. De ese modo, decidí traer estos patrones reconocibles a la escena de la forma que detallo a continuación.

### LA EXPERIENCIA INDIVIDUAL

Dado que consumir contenido es una experiencia individual, procuré que la muestra ofreciera esa misma sensación al espectador. Eso significó que, cuando personas del público venían a ver la muestra, se intentó dispersar a los grupos, entregándoles números de asientos que estuvieran lejos unos de los otros. Es decir, buscamos

---

2 ASMR, "autonomous sensory meridian response" (respuesta sensorial meridiana autónoma, en español), se refiere a la sensación placentera corporal, descrita como un "cosquilleo" en la nuca u otras zonas del cuerpo, producto de estímulos visuales o auditivos particulares (Poerio *et al.*, 2018). Un contenido descrito como ASMR visual implica estímulos en video que generan esta sensación.

que el público no se conozca entre sí, de forma en que no tuvieran una experiencia compartida, sino personal.

### **UNA ESTRUCTURA EPISÓDICA / O DE NÚMEROS**

Con el objetivo de simular el *scrolling*, donde después de ver un video sigue otro inmediatamente, la obra tenía la característica de ser varias escenas colocadas una después de la otra en rápida sucesión.

### **LA SOBREENSTIMULACIÓN**

La obra tenía constantemente múltiples estímulos visuales, tanto en la proyección como en el movimiento del *performer*. Además, la pieza contaba con sonidos fuertes, por lo que se repartió tapones de oído al ingresar a la sala. Esto generaba un bombardeo de estímulos en el público, con el objetivo de sobreestimar.

### **ANUNCIOS**

Las plataformas de redes sociales generan ingresos a partir de la venta de espacio publicitario. Tomando esto como referencia, decidí incluir un comercial al medio de la pieza.

### **LA PANTALLA**

Como mencioné, la pantalla es un elemento del que no podemos escapar cuando hablamos del consumo de contenido en redes sociales. Una particularidad sobre nuestra relación con la pantalla, sobre todo la pantalla del celular, es que es plana y la usamos cerca a nuestro rostro. Intentando imitar esto, propuse que toda la obra suceda en la parte frontal del escenario, colocando biombos al medio del escenario para restarle profundidad. De esta forma, busqué que la obra estuviese lo más cerca al público posible.

## **Abrumadora y sobreestimulante**

La acumulación de todos estos elementos generó una muestra llamada *Abrumadora y sobreestimulante*, que fue una experiencia escénica vibrante resultado de mi investigación de tesis de licenciatura. En la actualidad, soy parte de la residencia artística del Festival de Artes Escénicas de Lima, Incuba, y continúo trabajando en la misma línea de investigación.

Si bien sigo trabajando con memes y contenido de redes sociales, ahora mi enfoque se centra en la forma en que interactuamos con las plataformas de redes sociales y cómo estas nos sirven para interactuar con otras personas. La razón por la que he decidido cambiar de enfoque es porque me di cuenta de que, cuando entro a alguna plataforma de redes sociales a ver contenido, no solamente me dedico a ver memes, sino también a interactuar con estos. Darles “me gusta”, comentarlos y, una de mis actividades favoritas, compartirlos.

Ver memes es una actividad que se encuentra circunscrita en otra más grande, que es el uso de plataformas de redes sociales. En ese sentido, para mi es

interesante trabajar con la relación que existe entre el contenido y la manera en la que interactuamos con la plataforma para consumirlo.

Considero que la forma de interactuar con las redes sociales no es enteramente lineal. Empiezas *scrolleando*, algo te interesa y entras a un nicho, envías contenido a tus amigos, ves que alguien te ha mandado un mensaje, que han respondido a tu historia, que le han dado “me gusta” a una publicación tuya o que te han hecho un comentario.

Esta interacción caótica me hizo repensar cómo quiero seguir profundizando en este proyecto. Una de las formas en las que estoy explorando esta pregunta es a partir de reformular la estructura episódica con la que estaba trabajando. Antes, propuse una estructura episódica donde cada escena comenzaba, se desarrollaba y terminaba para dar paso inmediatamente a la siguiente.

Esta sensación de caos en la que estoy sumergido ahora me hace pensarlo como una serie de momentos interrumpidos donde cada momento comienza, es cautivador y se corta. Luego, vamos a una segunda escena, que comienza y es cautivadora y se corta. Después, vamos a una tercera escena que también se abandona para regresar a la primera, que se sigue desarrollando, pero se corta para dar paso a la cuarta. Es una metáfora de estar viendo contenido y empezar a ver los comentarios, recibir un mensaje de un amigo, responderle, recordar que tienes mensajes sin responder, entrar a un chat, ver que te han mandado un video, verlo, deslizar al siguiente y así. Es perderse.

Transitando este espacio de incertidumbre es la forma en la llevo a cabo esta investigación. En un inicio, en mi tesis de licenciatura, encontré que podía trabajar con la adaptación de memes a las artes escénicas y me entregó herramientas para aproximarme a esa tarea. Sin embargo, esto me dejó pensando en lo perverso de los mecanismos para llamar tu atención de las redes sociales.

No estamos hablando de algo que existe en nuestro imaginario colectivo nada más, es algo que está presente en nuestras vidas de manera cotidiana. En este proceso he encontrado que esta obsesión que a veces siento por ver contenido es algo que me atraviesa personalmente. Este trabajo me permite cuestionar mi consumo y observarlo. Entender cómo es que estos dispositivos estaban funcionando en mí, entender por qué es que veía casi 24 horas de contenido a la semana.

En esta etapa, estoy trabajando con mi experiencia personal relacionada a mi interacción con las redes sociales. De forma que, a partir de lo personal, puedo elevarlo a una experiencia colectiva y generacional. No con el fin de juzgarlos, sino de observar lo que estamos viviendo.

## CONCLUSIÓN

Para finalizar, me gustaría que nos quedemos con un ejemplo de adaptación de hoy. ¿Cómo funcionó la estructura de esta ponencia? Comencé presentándome y presentando el tema del que era mi ponencia, y rápidamente dije que había mentido. Que el tema original de esta ponencia sí existe, pero que hoy les iba a hablar de otra cosa completamente distinta. Esto funciona como un gancho, que

atrae su atención y curiosidad sobre lo que voy a decir después. Luego, procedo a explicar y desarrollar terminologías llamativas como simbiosis o *cyborg* de manera entretenida, con lo que mantengo su interés por lo que voy a hacer, mientras que poco a poco dibujo este elefante en la habitación que hace que se pregunten cómo haré para dar la vuelta y regresar a lo que vinieron aquí a escuchar.

Estas estrategias narrativas son comunes en el guion de un video de TikTok viral. He construido la ponencia de esta forma, lo que me permite explicarles cómo se adaptan los contenidos de redes a las artes escénicas, pero también mostrarles de manera práctica cómo funciona.

## REFERENCIAS

- Haraway, D. (2006). A cyborg manifesto: Science, Technology, and Socialist-feminism in the Late Twentieth Century. En S. Stryker, & S. Whittle (Eds.), *The Transgender Studies Reader* (pp. 103-118). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203955055>
- “Qué hacer con la cuenta de Facebook de un usuario que falleció”. (30 de agosto de 2022). *Infobae*. <https://www.infobae.com/america/tecno/2022/08/30/que-hacer-con-la-cuenta-de-facebook-de-un-usuario-que-fallecio/>
- memessiio [@memessiio]. (12 de mayo de 2025). “*ta helao*”. [Foto]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/DJk48FHNXlo/>
- Poerio, G. L., Blakey, E., Hostler, T. J., & Veltri, T. (2018). More than a feeling: Autonomous sensory meridian response (ASMR) is characterized by reliable changes in affect and physiology. *PLoS One*, 13(6), e0196645. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0196645>
- Relman, D. A. (2008). “Til Death Do Us Part”: Coming to Terms with Symbiotic Relationships. *Nature Reviews Microbiology*, 6(10), 721-724. <https://doi.org/10.1038/nrmicro1990>

Vian Lopez King, Diego Caro y Julio Beltrán.

VI SEMINARIO INTERNACIONAL  
DE ARTES ESCÉNICAS

27 AL 30 DE MAYO

CAMPUS PUCP

LIMA, PERÚ

TECNOLOGÍA Y  
ESCENA:  
UNA TRANSFORMACIÓN CONSTANTE

