

- Lotz, A., Lobato, R. & Thomas, J. (2018). Internet-distributed television research: A provocation. *Media Industries Journal*, 5(20), 35-47.
- Martel, F. (2014). *Cultura Mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas*. Buenos Aires: Taurus.
- Martel, F. (2015). *Smart. Internet(s): La investigación*. Buenos Aires: Taurus.
- Napoli, P. & Caplan, R. (2017). Why media companies insist they're not media companies, why they're wrong, and why it matters, *First Monday*, 22 (5).
- OVUM (2017). OTT Video Subscription Service Provider Forecast Americas 2017-2022. Ovum TMT Intelligence Informa. Consulting Report.
- Plantin, J. C., Lagoze, C., Edwards, P. & Sandvig, C. (2016). Infrastructure studies meet platform studies in the age of Google and Facebook, *New Media & Society*, 20(1).
- Sandvig, C. (2015). The Internet as the anti-television: Distribution infrastructure as culture and power. En Parks, L., & Starosielski, N. (Eds.), *Signal traffic: Critical studies of media infrastructures* (p. 225-45). Illinois: University of Illinois Press.
- MacBride, S. (1980 [1993]). Un solo mundo voces múltiples. *Comunicación e Información en nuestro tiempo*, 1ª. Ed. 1980. México: Fondo de Cultura Económica, 1993.
- Monje, D.; Rivero, E. & Zanotti, J. M. (2018). Convergencia Periférica. *Revista Fibra*. 4(21) julio-agosto 2018, 32-37.
- Morozov, E. (2016). *La Locura del solucionismo tecnológico*. Buenos Aires: Capital Intelectual.
- Zallo, R. (2011). *Estructuras de la comunicación y la cultura. Políticas para la era digital*. Barcelona: Gedisa.
- Abstract:** Theories about television in general have prioritized the study of production or reception, but the issue of “distribution” has attracted increasing attention in recent years generating a robust academic production especially from the Anglo-Saxon world.
- The distribution of audiovisual content in digital environments has acquired status as a structuring element in the offer, availability in catalogs and consumption of television content. This essay proposes a series of “provocations” to question some ideas installed in common sense since the arrival of the Internet-distributed video.
- Keywords:** Television – Internet – convergence – distribution – audiovisual
- Resumo:** Teorias sobre televisão em geral priorizaram o estudo da produção ou recepção; mas a questão da “distribuição” tem atraído cada vez mais atenção nos últimos anos, gerando uma robusta produção acadêmica, especialmente do mundo anglo-saxão. A distribuição de conteúdos audiovisuais em ambientes digitais adquiriu status de elemento estruturante na oferta, disponibilidade em catálogos e consumo de conteúdos televisivos. Este ensaio propõe uma série de “provocações” para questionar algumas ideias instaladas no senso comum desde a chegada do vídeo distribuído na Internet.
- Palavras chave:** Televisão – Internet – convergência – distribuição – audiovisual
- <sup>(\*)</sup> **Ezequiel A. Rivero.** Doctorando en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires (FSOC, UBA). Becario doctoral CONICET en el Departamento de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Quilmes (UNQ)

## Tecnoteatro. La escena y las TIC creando nuevas pedagogías

Fecha de recepción: septiembre 2019

Fecha de aceptación: noviembre 2019

Versión final: enero 2020

Ayelén Rubio <sup>(\*)</sup>

**Resumen:** En la actualización de las prácticas escénicas, los recursos tecnológicos se incorporan como herramientas, tanto de producción de espectáculos como pedagógicas. Así, la práctica teatral y la tecnología digital se conjugan, expandiendo el campo de la experimentación y dando paso a nuevas experiencias artísticas, sin desatender la importancia del aquí y ahora corpóreo y el convivio, propios de la escena teatral.

**Palabras clave:** Tecnoescena – pedagogía teatral – teatro y tecnología – nuevas pedagogías

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 83]

### Tecnología y sociedad

A medida que la tecnología va avanzando en las artes, de la misma manera que en diferentes campos disciplinares, se van adoptando nuevos recursos para la producción de creaciones artísticas. Los dispositivos electrónicos e *Internet* son parte activa de la gran mayoría

de los seres humanos y se han convertido en herramientas esenciales en la vida cotidiana y laboral de una enorme parte de la población mundial. Con respecto a esto, el sociólogo y antropólogo Bruno Latour desarrolla la Teoría del Actor Red, manifestando que existe una conjugación entre los seres humanos y todo tipo de objetos

creados por ellos (tanto materiales como simbólicos), en la que estos se interrelacionan y actúan mancomunadamente creando una red de asociaciones. De esta se desprende un nuevo concepto de sociedad en la que los elementos son parte constitutiva de esta: no solo son objetos al servicio de las personas, sino que se genera entre estos dos un *feedback* en el cual unos condicionan y modifican a los otros de manera recíproca.

Así, los individuos se relacionan con los dispositivos tecnológicos de manera continua y en un intercambio recíproco, tal como lo plantea Latour, y estos se han ido convirtiendo en objetos casi imprescindibles del andar cotidiano, hasta tal punto que se ha desarrollado una adicción a la tecnología llamada tecnofilia, debido a la cual son muchos los casos en los que un olvido de teléfono celular o la falta de batería provocan vértigo e incertidumbre, entre otros síntomas. Es como si una parte del propio organismo faltara, generando en las personas inseguridad y desconcierto.

Con referencia a esto, el artista británico *cyborg* Neil Harbisson, creador de la Fundación Cyborg, hace una diferenciación entre el *cyborg* biológico, que es aquel ser humano que posee su cuerpo intervenido biológicamente por un elemento tecnológico o electrónico (*Cyborg*: criatura que es parte humana y parte máquina. Abreviación de *Cybernetic organism*), y el *cyborg* psicológico, que es la persona que desarrolla tal identificación con sus elementos electrónicos que las siente como parte de su propio cuerpo y, por ejemplo, para expresar que su teléfono tiene poca batería se refiere al mismo en primera persona: “me estoy quedando sin batería” o “estoy sin nafta” refiriéndose a su auto. En este sentido, Harbisson afirma que, en la actualidad, todos somos *cyborgs*.

### Tecnoteatro

En las artes escénicas, en gran parte de las puestas actuales los recursos tecnológicos hacen su aparición en distintos momentos del proceso creativo. Gracias a esto, el campo de la tecnoescena se ha ido expandiendo y generando nuevas aperturas con el uso de pantallas led, computadoras, proyectores, escenografía virtual mediante imágenes fijas o videos interactivos, *mapping*, entre otros recursos tecnológicos para crear la artificialidad teatral, de la misma manera que ha sucedido históricamente con la aparición de diferentes artefactos y dispositivos y su incorporación en la escena en cada uno de los momentos de la historia.

Son muchos los artistas que no conciben hoy en día una puesta teatral sin el uso de elementos tecnológicos, considerándolos parte imprescindible del espectáculo.

De igual forma, en el terreno de la pedagogía teatral las nuevas tecnologías de información y comunicación se están introduciendo lentamente. Así, en las aulas de teatro comienzan a incorporarse los medios y dispositivos electrónicos de uso cotidiano como recursos estratégicos dentro del proceso de aprendizaje de las nuevas generaciones. La implementación en la clase de teatro de tales dispositivos (*smartphones*, *tablets*, *notebooks*), el uso de redes sociales, *chats* y de *Internet* (navegadores, *blogs*, *mails*) dentro y fuera del horario de clase y la utilización de diferentes programas de edición de imagen, video y sonido, como complemento de lo creado de manera física

en el intercambio entre los/las estudiantes, se convierte en una herramienta que contribuye cada vez más al desarrollo de las habilidades expresivas del actor.

Según la concepción de Jorge Dubatti, la creciente mecanización de los recursos escénicos y la incorporación de tecnología atentarían contra el *Convivio teatral* y el acontecimiento áurico resultante de este, ya que en la mediatización de la expresividad a través de un video que forma parte de una escena, o la filmación de un ensayo y su reproducción posterior en clase (que puede permitir su análisis y superación de las dificultades emergentes) el aura propia de la “conjunción de presencias e intercambio humano directo, sin intermediaciones ni delegaciones que posibiliten la ausencia de los cuerpos” que significa el acontecimiento convivial, desaparecería, perdiéndose lo efímero y volátil de la experiencia teatral. Pero, contrariamente a lo que podría suponerse, dependiendo de cómo sean utilizados estos recursos tecnológicos, esta experiencia teatral y el convivio no solo pueden mantener sus propiedades, sino también verse reforzadas, favoreciendo ampliamente al intercambio interpersonal real y físico, en un aquí y ahora plagado de experiencias físicas y sensoriales que componen la emocionalidad y el accionar del actor.

A estos fines, Jorge Holovatuck aplica el término *tecnoconvivio*, según el cual se da una convivencia de dos realidades al teatro tradicional: una ficcional (entendiendo el teatro como la posibilidad de ficcionalizar la realidad) y una virtual (posibilidad de compartir una realidad que no existe).

Abrirse a la experimentación con la tecnología y lo virtual en la enseñanza del teatro posibilita el desarrollo de la integración grupal y la confianza, y, en consecuencia, a la desinhibición, ya que los y las estudiantes de las nuevas generaciones (sobre todo adolescentes) consideran el teléfono celular como un aliado que los ayuda a sentirse más seguros. Su eventual utilización permite que los jóvenes se entreguen a la tarea con entusiasmo, sin que el “desmembramiento” de estos *cyborgs psicológicos* resulte angustiante, manteniéndose protegidos por su escudo digital del que irán despegándose paulatinamente, partiendo de lugares desde los cuales ellos se sienten cómodos, generándose un ambiente de empatía y soltura, favoreciendo la expresión y la creatividad. De esta manera se fomenta la participación activa y el intercambio de ideas y de experiencias personales, ya que gracias a estos medios los participantes tienen la posibilidad de compartir con el resto del grupo sus propios mundos interiores, sus intereses, sus habilidades, a través de sus fotos, videos, contactos, música preferida e incluso conversaciones de *Whatsapp* individuales y grupales. Todos estos puntos de partida permiten que se puedan generar escenas en clase y actividades de improvisación de todo tipo.

Es entonces cuando los aprendices de actuación comienzan a encontrar un amplio abanico de posibles propuestas para desarrollarse como actores y actrices, relacionándose en simultáneo con la escena real y la virtual, creando entre ellas un diálogo que viabiliza un mayor campo creativo.

Los *smartphones* y las *tablets* empiezan a funcionar como una suerte de interfaz entre los integrantes del

grupo, posibilitando la comunicación entre ellos desde un lenguaje que conocen bien y que manejan, para desde ahí conducirlos al lenguaje teatral, donde los dispositivos son dejados a un lado y los cuerpos se encuentran en un aquí y ahora espacio temporal propios de (y necesarios para) la escena.

Así se da una convivencia de lenguajes que interactúan en un ida y vuelta, con el fin de enriquecer la práctica, aportando un sinfín de posibilidades para el tratamiento de los contenidos específicos del área, en un proceso de aprendizaje en el cual los estudiantes se hacen conscientes y responsables de sus propias herramientas creativas.

### Experiencias

Talleres de teatro realizados con adolescentes entre 13 y 17 años en diversos lugares, entre ellos en Centro Cultural Recoleta durante el año 2018, dan cuenta de la utilidad de la implementación de este tipo de recursos didácticos, con el objetivo de captar el interés de los jóvenes por la práctica teatral a partir de sus propios intereses, como estrategia metodológica.

Las experiencias tuvieron un gran nivel de aceptación por parte de los grupos con los que se trabajó. Las actividades tuvieron como objetivo principal abordar gran variedad de contenidos de la actuación, como la integración, la desinhibición, la construcción de personajes, de espacios imaginarios y circunstancias dadas, creación de escenas pautadas y espontáneas, creación de textos dramáticos, entre otros.

Para estos fines se propusieron ejercicios tales como búsquedas grupales en *Google* imágenes y de lugares para la creación de historias de ficción, sus protagonistas y posibles escenarios; puesta en común de fotos de los archivos de los propios estudiantes como puntos de partida para el desarrollo de improvisaciones; recortes de conversaciones propias de chat adaptadas para convertirlas en textos para escenas; la reproducción de la música de cada uno, previamente seleccionada, para hacer ejercicios de disponibilidad y desinhibición vocal y corporal; llamadas telefónicas entre compañeros durante la escena para condicionarlos y trabajar circunstancias dadas; filmaciones de ensayos extra clase para la evaluación grupal en clase de dificultades encontradas; videollamadas con integrantes ausentes para el armado de la producción de cierre, que participaron del ensayo desde sus casas, expandiéndose así el espacio áulico; entre muchas otras experiencias.

En estas prácticas se logró afianzar fuertemente los grupos de pertenencia, integrando a cada uno de los participantes a pesar de las grandes diferencias entre ellos, permitiendo esto aflorar el imaginario y la creatividad de todo el grupo, trabajando entre todos con compromiso, empatía y emocionalidad, lo cual llevó al desarrollo de la libertad de creación y a la más desenvuelta expresividad.

### Conclusiones

Mediante todas estas herramientas tecnológicas es posible pensar en una nueva generación de artistas y de espectadores, que se adaptan a los tiempos que corren y van acompañando el avance tecnológico, ampliando sus propias habilidades y horizontes creativos.

Y si bien los recursos digitales disponibles en las artes ofrecen una multiplicidad inacabable de aperturas y nue-

vas perspectivas, los elementos primordiales e irremplazables del teatro, más allá de toda la tecnología que pueda aplicarse en su favor, nunca dejarán de ser los actores y actrices: su emocionalidad, sus cuerpos en acción, sus palabras, sus almas. Todo lo demás (escenografía, vestuario, elementos tecnológicos, etc.) son diferentes capas que los recubren y los complementan, que ayudan a terminar de construir el discurso teatral. Pero lo esencial en el teatro es y siempre será un actor, un espectador y un contrato ficcional, en un aquí y ahora efímero e irreproducible.

### Bibliografía

- Bueno, G., Diez, A., LLorca, G., LLorca, M.A. (2011). *Tecnofobias y Tecnofilias. Cátedra Telefónica de Seguridad. Cuaderno 04*. España: Universidad de Salamanca. Recuperado de: [http://catedraseguridad.usal.es/sites/default/files/Cuaderno\\_04\\_Tecnofobias%20y%20Tecnofilias.pdf](http://catedraseguridad.usal.es/sites/default/files/Cuaderno_04_Tecnofobias%20y%20Tecnofilias.pdf)
- Cyborg (s/f) En *Cambridge online dictionary*. Recuperado de <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/cyborg>
- Cyborg (s/f) En *Portal lingüístico bab.la*. Recuperado de <https://es.bab.la/diccionario/ingles-espanol/cyborg>
- Dubatti, J. (s/f) *Teatralidad y Cultura Actual - La Política Del Convivio Teatral*. Recuperado de [http://www.dramateatro.arts.ve/ensayos/n12/dubatti\\_Web.htm](http://www.dramateatro.arts.ve/ensayos/n12/dubatti_Web.htm)
- Holovatuck, J. (2017). *Teatro Net*. Buenos Aires: Libros del balcón.
- Latour, B (2008) *Reensamblar lo social: una introducción a la teoría del actor-red*. Buenos Aires: Ediciones Manantial.
- Salas, J.M (2016) Arte cyborg: “Podemos diseñar qué especie queremos ser”. En *Qué digital*. Disponible en <https://quedigital.com.ar/cultura/arte-cyborg-ahora-podemos-disenar-que-especie-queremos-ser/>

**Abstract:** In the updating of the scenic practices, the technological resources are incorporated as tools, both for the production of shows and pedagogical. Thus, the theatrical practice and digital technology combine, expanding the field of experimentation and giving way to new artistic experiences, without neglecting the importance of the here and now corporeal and conviviality, typical of the theatrical scene.

**Keywords:** Technoscene - theatre pedagogy - theatre and technology - new pedagogies

**Resumo:** Na atualização das práticas cênicas, os recursos tecnológicos são incorporados como ferramentas, tanto para a produção de espetáculos quanto pedagógicos. Assim, a prática teatral e a tecnologia digital se combinam, expandindo o campo da experimentação e dando lugar a novas experiências artísticas, sem descuidar a importância do aqui e agora corporal e do convívio, típico da cena teatral.

**Palavras chave:** Tecnoceno - pedagogia do teatro - teatro e tecnologia - novas pedagogias

<sup>(\*)</sup> **Ayelén Rubio**. Profesora de Teatro (UNA). Capacitada en Pedagogía Teatral (Serrano, Astrosky, Holovatuk). Profesora en la Universidad de Palermo desde 2010.