

Bibliografía

- Canal ISEP. (23 de abril de 2020). *La clase en pantuflas*. [Archivo de video]. Youtube <https://youtu.be/6xKvCtBC3Vs>
- Davis, Flora. (1998). *La comunicación no verbal*. Alianza.
- Litwin, Edith. (2016) *El oficio de enseñar*. Primera edición. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Paidós.
- McLuhan, Marshall. (1964) *Understanding Media: The Extensions of Man*.
- Pimentel, Manuel. (2019) *Cómo hablar bien en público para conseguir lo que deseas*. Ediciones Obelisco.
- Romero, Claudia (Comp.) (2010) *La escuela secundaria, entre el grito y el silencio. Las voces de los actores*. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas. Ensayos y Experiencias,
- TEDXTalks (4 de mayo de 2015). *Preguntas para pensar* [Archivo de video]. Youtube <https://youtu.be/LFB9WJeBCdA>

Abstract: When you enter a classroom, regardless of the level, you encounter attentive faces, lost gazes, crossed arms, ears with headphones, and conversations among peers. However, it's not only students who communicate. Teachers also convey information to the students through their postures, gestures, expressions, proximity, or distance from the group of students,

among many other cues. Therefore, how is verbal and non-verbal communication used to ensure teaching and learning processes?

Keywords: Learning - communication - teaching - language - oratory.

Resumo: Ao entrar em uma sala de aula – não importa o nível – você encontra rostos atentos, olhares perdidos, braços cruzados, ouvidos com fones de ouvido, conversas entre colegas. Mas não são apenas os alunos que se comunicam. Além disso, os professores com suas posturas, gestos, expressões, proximidade – ou distância – do grupo de alunos, entre tantos outros, transmitem informações aos alunos. Portanto: Como a comunicação verbal e não verbal é utilizada para garantir os processos de ensino e aprendizagem?

Palavras chave: Aprendizagem - comunicação - ensino - linguagem - oratória.

(*) **Ileri, Lucía Mariel.** Profesora Universitaria en Ciencias de la Comunicación Social (UBA). Ayudante de cátedra de la materia: “Oratoria y retórica docente” en el Instituto Superior de Formación Docente N°39 de Vicente López. Certificada en “Dominio de las presentaciones” por la organización de oratoria Toast masters International. Alumna avanzada del Profesorado de Lengua y Literatura en el ISFD N°39. Docente de nivel medio en escuelas secundarias públicas de gestión estatal de San Isidro.

Live streaming en artes escénicas, el formato que llegó para quedarse

Fecha de recepción: julio 2022

Fecha de aceptación: septiembre 2022

Versión final: noviembre 2022

Fabián Kesler^(*)

Resumen: La nueva realidad mundial que generó la pandemia desde el 2020 puso en crisis a todas las ramas de artes en vivo. Se generó una situación de disyuntiva para artistas, técnicos y gran parte del personal involucrado: renovación o, al menos momentáneamente, desaparición. Es por esto que la opción del *live streaming* (referido a la transmisión en vivo por Internet) marcó una opción, en muchos casos la única, de no perder continuidad laboral. Dominar los aspectos técnicos y estéticos de este nuevo paradigma escénico constituye un desafío para artistas, técnicos y docentes, desde lo estético, lo pedagógico así como desde la implementación práctica, pues este nuevo formato, que parece haber llegado para quedarse, va adquiriendo con el paso del tiempo sus propias características.

Palabras clave: Actuación - artes escénicas - autogestión - concierto - danza - escena - espectáculo - pandemia - performance - público - teatro.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 54]

Introducción

Ante una nueva e inesperada realidad mundial marcada por la pandemia, las artes escénicas, entre tantas otras actividades, se vieron en gran medida silenciadas en su práctica cotidiana. Dadas las circunstancias, el formato *live streaming* se convierte en uno de los modos de

sobrevivir (literal y metafóricamente) para quienes se vinculan a estas manifestaciones desde algunas de sus tantas actividades involucradas. Pero a medida que tanto técnicos, así como público y artistas se fueron familiarizando con el formato, éste comienza a establecerse y a adquirir particularidades, tanto estéticas como técnicas,

enriqueciendo y expandiendo así la escena tradicional, la física. Por lo cual es de esperar que, pasada esta penosa etapa mundial, el arte escénico en vivo de modo virtual -y se remarca que virtual es real, pues existe, y es en vivo porque se realiza en tiempo real y no diferido- se mantenga junto al arte escénico físico como una nueva fuente artístico-laboral para actores, músicos, técnicos y demás participantes de la escena como ser prensa, docentes, diseñadores visuales, diseñadores sonoros y demás, planteando además una nueva experiencia para el público ni mejor ni peor, sino que distinta, particular y con muchos aspectos a explotar incluso ausentes en las artes físicas. Por *streaming* se refiere al envío de paquetes constante de datos digitales (en este caso conteniendo audio y-o video digitales) a través de una red, normalmente Internet, la red de redes, si bien también se podría realizar con una red doméstica pero esto es poco común dado su alcance limitado. Y por *live* se indica que este envío de datos se hace en vivo, en tiempo real, pues otra situación podría ser el envío diferido, que se aplica a un video ya grabado y emitido en Internet, sea horas, días, meses o años atrás. Pero el *live streaming* ocurre, al igual que el teatro o el concierto o la danza físicos, absolutamente en vivo, con sus riesgos y emociones característicos de aquello que está ocurriendo en el momento.

Los preparativos y el público

A medida que fue ganando terreno, este formato adquirió sus propias características también en los aspectos que rodean a la obra, aceptando que es arte en vivo y no grabado, es decir, no es un banco de obras grabadas en el pasado a las cuales se accede en tiempo-espacio libre. Al igual que en una obra escénica tradicional, se deben respetar horarios, reservas y precios de entrada, lo que se resuelve en su totalidad desde Internet, algo que ya muchos espacios tradicionales habían comenzado a aplicar, al menos de manera opcional, previo a la pandemia. Pero se marca una diferencia notoria ya desde lo que es la sala de espera. Mientras que en el teatro físico suele ser una sala contigua al espacio escénico, en el arte *streaming* se trata de una sala virtual con alguna leyenda indicadora en pantalla que se puede acompañar de música, hasta que se invita a hacer *click* en el enlace que finalmente lleva al público virtual a presenciar la obra que, insistimos, es en vivo igual que el arte escénico físico.

El público se encuentra ante nuevas situaciones: por un lado, elegirá el modo de visualización y audición de la obra: en cama frente a una pantalla led o plasma, en teléfono celular mientras viaja, en familia desde un sillón, opciones que obviamente no se disponen en el teatro físico. Por otro lado, este formato permite la presencia de públicos que por diversas razones, no podrían asistir físicamente a la obra, sea por razones de distancia para quienes viven en provincias o países lejanos a la sala, sea por razones físicas en cuanto a dificultades de traslado, donde se incluyen personas longevas, personas con discapacidades físicas, personas con obligaciones laborales y personas privadas de la libertad. Otro nuevo aspecto para el público es la posibilidad de tener un encuentro virtual en vivo posterior a la obra con los integrantes del

elenco de manera directa, algo que es común en el arte *streaming* y de poca aplicación en el arte físico.

No hay estética sin técnica: hacia un lenguaje propio

Si algo caracteriza a los artistas es su curiosidad y atención hacia los avances tecnológicos para apropiarse de ellos desde su óptica estética, algo que se puede encontrar desde hace siglos por ejemplo en Bach al aparecer el pianoforte, o en Mozart al aparecer el clarinete, quien al verificar las inmensas posibilidades de este nuevo instrumento musical, re-orquestó para el mismo varias de sus obras previas. Se pueden nombrar algunos hitos históricos como la electricidad para los futuristas italianos, las cintas grabables para la música concreta, los chips y finalmente la informática como muestras de un vínculo tecnología-arte que no ha parado de crecer. Es por ello que tanto técnicos como artistas que comenzaron a indagar en el arte escénico *streaming*, incorporan, aparte de los elementos de su campo tradicional, aspectos propios del arte digital, del video, del cine, de la producción musical, de las técnicas de captación de audio y del procesamiento audiovisual para esta expresión naciente.

Se comenzó nombrando los elementos tradicionales de hoy día que se comparten con las artes físicas, que son la música, la iluminación y la proyección, que en caso de las artes *streaming* directamente consiste en transmitir por Internet videos y-o imágenes junto a las acciones en vivo como parte de las obras. Pero hay aspectos propios en esta nueva manera de hacer arte escénico, entonces, se puede ver a los artistas en color, en blanco y negro, pueden aparecer en múltiples instancias simultáneas dividiendo la pantalla en varias secciones, pueden aparecer deformados por filtros digitales asociados a metáforas y a aspectos conceptuales de la obra. Se pueden crear «avatares» de los artistas, convirtiéndolos en otras personas, en animales o en seres imaginarios, todo lo cual permite llevar el imaginario estético hacia nuevas dimensiones creativas.

Desde lo sonoro, se pueden crear múltiples personajes desde un mismo actor aplicando procesos en tiempo real para que se «convierta» en un niño, una anciana, un robot. Se pueden crear presencias virtuales o la idea de un «otro yo» que contesta por medio de retardos y ecos. Se puede acentuar la ilusión de habitar diferentes espacios físicos por uso de simuladores de salas para ubicar a los artistas en iglesias, baños, aire libre y «jugar» con la implementación de varios espacios físicos virtuales en una misma obra.

Muchos de estos recursos son muy difíciles de lograr de manera integrada y verosímil en las artes físicas, además de ser técnicamente complejos y normalmente muy costosos. En cambio, en las artes por *streaming*, al resolverse en general por software y sin objetos físicos, es más sencillo de implementar.

¿Qué dispositivos son necesarios para el arte streaming?

Una obra *streaming* se puede resolver de diversas maneras adaptada a diferentes presupuestos. Para los casos de menor disponibilidad de recursos, con una sencilla netbook de rango medio más pocos accesorios

como un micrófono externo y quizás una cámara web extra, ya es posible resolver. De allí para arriba por supuesto siempre habrá opciones, pero el caso que requiere mayor ingenio es el de un presupuesto bajo.

Si bien una netbook trae incorporados micrófono y cámara, es probable que se precise una cierta distancia física entre técnico/s y artista/s, pero de todos modos se trata de un valor de compra económico. Una cámara web en calidad HD (alta definición, 1024 por 768 pixels) de tipo USB y un micrófono de tipo *electret*, que es pequeño y permite engancharse en el cuello o solapa del artista, son objetos de bajo costo que se pueden adquirir en cualquier local de venta de productos de computación.

Un aspecto técnico clave: las cámaras de mayor calidad a HD, como ser FULL HD, no solamente son más onerosas sino que además no soportan alargador USB estándar, sumado a que suelen generar problemas de transmisión al trabajar con demasiada cantidad de información digital. La calidad HD es la ideal para obtener gran calidad visual y fluidez en la transmisión para el arte *streaming*. Por otro lado, existen diversas aplicaciones para celulares y tabletas que permiten convertirlos en cámaras, sea de manera inalámbrica por wi-fi (sin Internet) o por cable USB.

Respecto a la captación del audio, dado que para algunos artistas es incómodo el uso de micrófonos enganchados en su cuerpo o vestuario, se pueden utilizar micrófonos ambientales y de esa manera captar y transmitir un sonido escénico global. De no poseer este tipo de micrófonos, que requieren consola o placa de sonido de cierta calidad, hoy día existen los grabadores portátiles digitales con micrófonos incorporados de tipo condensador y patrón omnidireccional, los cuales funcionan a la perfección para esta actividad, además de que poseen otros interesantes usos posibles como ser la grabación profesional en exteriores y su uso como placa de sonido para la computadora.

Otra opción moderna son los micrófonos a condensador de tipo USB, los cuales se conectan directamente a la computadora y los hay de alta calidad a precios bastante menores a los tradicionales, siendo además que no se requiere equipamiento extra, lo cual también los hace más prácticos en cuanto a tiempo de preparación y uso de espacio físico.

Por supuesto se necesita una conexión a Internet fiable. Si bien lo ideal es la denominada Internet simétrica, la cual supuestamente no tiene altibajos pero posee un costo considerablemente alto, reduciendo la calidad de transmisión a niveles aceptables en base a prueba-error es posible realizar *streaming* incluso con conexiones de calidad estándar. En caso de duda con la fiabilidad de la conexión, se recomienda transmitir en, por ejemplo, 960 por 540 píxeles, que es algo menor a la calidad HD pero es preferible una baja en la cantidad de pixels a que la transmisión se reciba entrecortada.

Software: la revolución OBS Studio

Open Broadcaster Software, OBS, es una plataforma libre, abierta y gratuita, multiplataforma Windows-Mac-Linux. Se ha convertido en la aplicación favorita

para el trabajo en *streaming* y ha sido de gran ayuda para los cambios tan profundos en la manera de trabajar que surgen con la informática, los cuales se acentuaron dramáticamente con la pandemia.

Las posibilidades multimedia en vivo a distancia se inician con la denominada «Internet 2.0» en los primeros años del siglo 21 y hoy día adquiere un protagonismo absoluto junto a aplicaciones de teleconferencias como Zoom, Meet y Jitsi. Es muy probable que, con todos estos cambios tan profundos, mucho capital físico e intelectual implementado obligatoriamente en pandemia permanezca y conviva a futuro con los usos anteriores normalmente.

La lógica de OBS es tomada del teatro: un proyecto es una suma de las denominadas *escenas*, las cuales se arman y se transitan con el mouse o con atajos de teclado. El pasaje entre escenas toma elementos del cine, entonces es posible pasar por corte repentino, por transición, es decir de modo suave personalizando aspectos como el tiempo, el tipo de transición, el uso global y particular, entre otros.

También existen filtros de luz y color, procesos de sonido, combinación de cámaras, personalización de micrófonos y tipos de escucha (para el público, para el elenco, ambas), se pueden generar múltiples enfoques para dar idea de varias cámaras con una sola cámara física y aplicar acercamientos y alejamientos. Con estos criterios, se deduce que OBS es una plataforma que también se aplica para programas radiales, televisivos, tutoriales web y clases virtuales con mucho mayor rango de posibilidades respecto al software tradicional de teleconferencias.

Finalmente, OBS se comunicará internamente o hacia otra computadora según el caso, para entregar sus datos a la plataforma final de *streaming*, siendo las más usuales YouTube, Facebook, Instagram y Twitch. Cabe aclarar que las posibilidades técnicas, y por lo tanto estéticas, al utilizar OBS en lugar de las ofrecidas por las mismas plataformas, son notoriamente mayores.

Testimonios de artistas y productores involucrados

Se presenta a continuación el testimonio en conjunto de un actor, Lalo Moro y de una directora, Tatiana Santana, que han realizado una obra por *streaming* durante el año 2020 denominada «Lala, llegué para nacer». La obra se gestionó y transmitió a través de la plataforma Teatro Uaifai, coordinada por el director teatral Marcelo Allasino y con diseño de Lalo Moro.

Estamos atravesados por una pandemia que provoca cambios en las formas de vida de toda la humanidad. Convivimos con el encierro, los miedos, la muerte, la dificultad para proyectar. Por momentos, tememos enloquecer; por momentos, la fantasía, el arte, surgen como rescate, como forma de volar hacia otros lados. Sin duda, estas sensaciones inspiraron la escritura de este texto y la necesidad de montarlo en este contexto. Queremos que los espectadores se identifiquen con Lala, con sus miedos y preguntas. Que viajen con ella y se sientan acompañados en el tránsito de este presente tan difícil.

La obra está escrita originalmente para ser presentada en un teatro tradicional. Por las limitaciones que trajo aparejada la pandemia del COVID-19, decidimos hacer una versión para *streaming* que es más corta que la original. Esta adaptación se fue realizando a medida que sucedieron los ensayos, observando qué recursos dramáticos, espaciales y actorales lograban plasmar nuestra obra en un formato completamente nuevo e inexplorado.

La utilización de dos cámaras, una fija y otra manipulada por Lalo, imprimió dinamismo, ritmo y diferentes puntos de vista a un formato que por momentos roza lo cinematográfico y estamos empezando a explorar con mayor detenimiento.”

“El mayor desafío fue ahondar en esas herramientas que brinda la tecnología: posibilidades y falencias con los servicios de Internet, cámaras, celulares, video llamadas, entre otros, y complementarlas con nuestra esencia y sensibilidad como hacedores de teatro independiente.

Otro de los desafíos que surgió durante la adaptación de la obra tuvo que ver con la difícil tarea de mantener el sentido y las características de la misma, pero condensando el texto dramático y manteniéndonos fieles a los diferentes personajes y situaciones.

Logramos atravesar ese desafío con diferentes pruebas, utilizando dispositivos de video, computadoras, celulares y, principalmente, títeres.

Los títeres que encarnan los diferentes personajes, surgieron ante la imposibilidad de actuar más de un actor/actriz juntos en un espacio pequeño. El recurso favoreció enormemente a la puesta y potenció algunos conceptos del texto dramático que tienen que ver con la infancia, la soledad, los juegos y el crecimiento.

Con respecto al espacio escénico utilizado para *streaming*: Blancanieves fue una referencia constante para el armado del mismo. Lala inicia un diálogo con el espejo mágico en la bodega del avión donde viaja. Allí es todo brillante, espejado y se pierde la sensación del horizonte. Las texturas potencian la posibilidad de creer que no todo allí es real y aumentan su sensación de soledad. Los elementos escenográficos parecen reales pero están extrañados - las maletas están cubiertas con un film que transforma y modifica sus formas. Lala se confunde y marea en ese espacio indefinido, donde no sabe qué es real, fantasía o sueño. Lo único que tiene una forma y color diferenciados son Lala, sus objetos (una peluca, una valija de sueños y sus zapatos), los títeres y una manzana.”

“El gran desafío actoral fue el pasaje de un espacio físico tradicional a un espacio escénico reducido en el cual Lalo debía permanecer sentado, siendo concretamente una sala de un hogar representando una pequeña bodega de avión. Desafío actoral por el complejo maquillaje y por la alta gestualidad del personaje, que además no podía ponerse de pie. Pero a su vez, esta circunstancia, esta limitación, logró condensar al personaje y también la aparición de sutilezas y detalles propios del formato sobre todo por la captación de las dos cámaras y sus posibilidades de experimentación con el enfoque, el acercamiento y el color.”

“Con la llegada de la pandemia del COVID-19, el concepto de “teatro” como lo conocemos, fue puesto en crisis, y generó una intensa oleada de registros audiovisuales de obras de teatro pre-grabadas. La necesidad de los artistas creadores por exponer sus visiones y trabajos anteriores nos demostró la falta de un formato que unifique el acto vivo característico de las artes escénicas, pero teniendo en cuenta la imposibilidad de la presencialidad. Gracias al enorme esfuerzo realizado por un pequeño grupo de productores y creadores, en Mayo de 2020 nació TEATRO UAIFAI; una plataforma *on-line* que permite la transmisión de obras escénicas que suceden en vivo a través de Internet. La misma cuenta con una curaduría, cartelera de espectáculos que realizan temporadas y es generadora de fuente de trabajo para artistas independientes en un momento tan crítico para ese sector. El espacio además cuenta con una sección de charlas post función donde los espectadores pueden aplaudir a los artistas, preguntar y reflexionar tanto sobre la producción que acaban de ver como sobre el formato que es tan nuevo para todos.”

Marcelo Allasino, responsable de Teatro Uaifai (www.teatrouaifai.com), expone en la página:

“No es teatro tradicional. No es teatro filmado. No es teatro leído. No son registros de teatro en video. Son experiencias escénicas en vivo, con artistas en vivo.”
 “Somos un proyecto independiente y de autogestión que ofrece funciones de obras escénicas originales, en vivo, a través de soportes que utilizan internet. Pensamos a TEATRO UAIFAI como una posibilidad de trabajo para un colectivo vulnerable, severamente afectado por la situación de la pandemia por el COVID-19, como una forma de adaptarnos al nuevo contexto. TEATRO UAIFAI es una posibilidad, un incentivo.”

Conclusiones

Si algo ha caracterizado a la humanidad, a niveles micro y macro en toda su historia, es la capacidad de superar situaciones adversas de diverso tipo por medio del ingenio y la inventiva. El arte por streaming se presentó como una manera de subsistir y de mantener un vínculo emocional para quienes el arte no es solamente un trabajo sino una manera de vivir. Se ha presentado en este escrito, desde una base en la práctica y en la teoría transitadas en el tema por quien escribe, un acercamiento tanto conceptual así como de aplicación dentro de esta nueva forma de hacer arte, incluidos testimonios de personal involucrado, con lo cual se espera haber aportado una introducción profunda y significativo en el tema.

Abstract: The new global reality generated by the pandemic since 2020 has posed a crisis for all branches of live arts. It created a situation of dilemma for artists, technicians, and much of the involved personnel: renewal or, at least momentarily, disappearance. This is why the option of live streaming (referring to live Internet broadcasting) marked

a choice, in many cases the only one, to maintain work continuity. Mastering the technical and aesthetic aspects of this new scenic paradigm is a challenge for artists, technicians, and educators, both from an aesthetic and pedagogical perspective as well as from a practical implementation standpoint, as this new format, which seems to have arrived to stay, is acquiring its own characteristics over time.

Keywords: Acting - performing arts - self-management - concert - dance - stage - show - pandemic - performance - audience - theater.

Resumo: A nova realidade global gerada pela pandemia desde 2020 colocou em crise todos os ramos das artes ao vivo. Gerou-se uma situação de dilema para artistas, técnicos e grande parte do pessoal envolvido: renovação ou, pelo menos momentaneamente, desaparecimento. É por isso que a opção de live streaming (referindo-se à transmissão ao vivo pela Internet) marcou uma opção, em muitos casos a única, para não perder a continuidade do trabalho. Dominar os aspectos técnicos e estéticos deste novo paradigma performativo constitui um

desafio para artistas, técnicos e professores, tanto do ponto de vista estético, como pedagógico, bem como da implementação prática, uma vez que este novo formato, que parece ter vindo para ficar, está gradualmente a adquirir suas próprias características ao longo do tempo.

Palavras chave: Desempenho - artes cênicas - autogestão - concerto - dança - cena - espetáculo - pandemia - performance - público - teatro.

^(*) **Kesler, Fabián.** Licenciado en composición electroacústica, programador de software interactivo Max MSP, diseñador sonoro, docente con capacitación pedagógica, tecladista, artista multimedia, técnico de live streaming art y diseñador de plantillas interactivas y sensores para la escena performática. Ha programado y construido dispositivos escénicos interactivos para diversas obras y ha compuesto e interpretado música en conciertos, obras de danza, teatro, videoart, conciertos multidisciplinares e instalaciones. Ha recibido becas de estudio y expuesto sus obras en eventos artísticos y científicos de diferentes países de América y Europa.

Gestión del Cambio en Instituciones Educativas: El concepto de Comunidad Académica como foro para la producción de conocimiento nuevo

Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: septiembre 2022
Versión final: noviembre 2022

Constanza Lazazzera^(*)

Resumen: El tratamiento del entramado social exige considerar aspectos que trascienden las disciplinas particulares. Se plantea el concepto de Comunidad Académica, como espacio diseñado para activar el pensar en forma transdisciplinar, en términos de procesos permanentes. Aquí se entiende que la construcción de nuevas ideas y conocimiento nuevo no puede ya ser individual, y cobra fuerza el concepto de redarquía como resultado de las relaciones de participación y los flujos de actividad generados en los entornos colaborativos. En esta línea de pensamiento, para la institución universitaria es posible conjugar todos sus esfuerzos para renovar, reforzar y ampliar los espacios que permitan la interrelación de estudiantes, docentes e investigadores, con el fin de crear un desarrollo de múltiples vías con la sociedad.

Palabras clave: aprendizaje significativo - educación en línea - innovación pedagógica - técnica de enseñanza - virtualidad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 59]

“La gente no nace con virtudes, las virtudes se socializan”. (Atwood, 2017, p.7).

La ilusión de la transparencia positiva

Liderar y gestionar conocimiento son, sin dudas, los principales temas en la agenda de las instituciones educativas, en el marco de las sociedades actuales, atravesadas por la complejidad y sus propios discursos dominantes. Específicamente, el filósofo surcoreano Han (2013) señala a la ilusión de la transparencia como el lenguaje omnipresente. Arbitrada por un exceso de po-

sitividad, las cosas desaparecen en la sobreexposición e hipervisibilidad, con violencias invisibles, pero rizomáticas. Así, la sociedad de la transparencia se manifiesta en primer lugar como una sociedad positiva, que tampoco admite ningún sentimiento negativo. Se olvida de enfrentarse al sufrimiento y al dolor, de darles forma. El veredicto general de la sociedad positiva se llama «me gusta» (Han, 2013).

Como fenómeno, había sido ya analizado por el sociólogo y crítico cultural estadounidense Postman (1985), considerando la advertencia huxleyana que había anti-