



# La hibridación del lenguaje teatral al cinematográfico en la plataforma Teatrix



Equipo  
Sabina Bulcourf, Soledad Coccolo, Lucía Garay y María del Rosario  
Goñi



Cátedra  
Silvina Tatavitto y Nicolás Bermúdez



Proyecto de Graduación  
2024

# Índice

1. Carátula.....	1
2 Abstract.....	3
3. Tema.....	4
4. Fuentes.....	5
5. Situación del tema.....	7
6. Formulación del problema.....	8
7. Selección del corpus.....	9
8. Análisis del problema.....	10
9. Anexo cuadro.....	12
10. Intervenciones críticas.....	13
11. Anexo público joven.....	15

### **Abstract**

El fenómeno de hibridación consiste en la fusión de uno o más lenguajes. Este es el caso del teatro grabado, en el que coexisten el lenguaje teatral y el cinematográfico. El análisis de la presente investigación se dedicará a distinguir los procedimientos mediante los cuales sucede la hibridación, para poder describir los momentos de mayor y menor efecto de ésta, en sentido de determinar la tendencia hacia el lenguaje teatral o cinematográfico de manera predominante o superficial. La plataforma Teatrix, emplazada en Internet, funciona como soporte de las producciones sobre las que se van a trabajar. Debido al gran avance tecnológico, las obras seleccionadas están comprendidas entre los años 2022-2024, lo que permite observar la incidencia del fenómeno en relación a los géneros teatrales, estableciendo comparaciones.

**Palabras clave:** hibridación, teatro grabado, lenguaje teatral, lenguaje cinematográfico

## **TEMA: La hibridación del lenguaje teatral al cinematográfico en las plataformas de Internet**

En los tiempos actuales ya no es necesario –exclusivamente- ir al teatro para ver una obra. La tecnología ha permitido cambiar el escenario teatral por un dispositivo tecnológico con conectividad a Internet que admita la expectación de una obra, ya sea en modalidad *streaming* o bien con soporte grabado. Así el lenguaje teatral ha mutado a nuevas expresiones. Por ello resulta ser de nuestro interés –particularmente- efectuar la investigación en torno al teatro grabado y relevar los distintos aportes en la fusión con el lenguaje cinematográfico. Dicha fusión entre lenguajes artísticos es lo que se conoce como hibridación, un proceso a través del cual se mezclan ambos lenguajes, quizá con mayor incidencia de uno sobre el otro. Nos atrae explorar las operaciones que inciden en esta modalidad, de qué manera se produce la hibridación, qué elementos del teatro se preservan, cuáles son los recursos cinematográficos más eficazmente empleados. En definitiva, qué gana y pierde el lenguaje teatral a través de la hibridación con el cine. Finalmente, hemos sopesado que su realización resulta factible, primordialmente, por el acceso al material grabado y disponible en Internet, por la suscripción a la plataforma Teatrix que poseen las investigadoras y la vasta disponibilidad de fuentes, tanto académicas como periodísticas, que sirven de antecedentes para el análisis de la cuestión.

## Fuentes

### **Conceptos- Sobre los conceptos específicos y herramientas manejadas en la investigación**

Auslander, P (2011). *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. Routledge.

Equipo editorial, Etecé. (2022, Julio 13). *Streaming*. Recuperado de <https://concepto.de/streaming/>

García Canclini, N., (2003). Noticias recientes sobre la hibridación. *Trans. Revista Transcultural de Música*, (7), 0.

González Almansa, P.C (2023), Liveness. La ontología del evento en vivo y la comunicación mediada. Propuestas de campos de investigación del evento intermedial. *Pygmalion: Revista de teatro general y comparado*. Volumen (15) 25-45. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9250114>

Pavis, P. (2018). Los componentes escénicos. En *El análisis de los espectáculos*. (pp. 130-149). Paidós.

### **Teatro y tecnologías – Sobre el teatro presencial y su cruce con las tecnologías ligadas a lo audiovisual.**

Abuin Gonzalez, A (2008) Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos. *Signa*. Volumen (27) 29-56 Recuperado de <https://www.cervantesvirtual.com/obra/teatro-y-nuevas-tecnologas-conceptos-bsicos-0/>

Caballero, B. (2016). *Teatro en tecnovivio. Notas para una dislocación del convivio teatral*. Recuperado de [\\_\\_https://labarracaunam.files.wordpress.com/2018/07/teatro-en-tecnovivio-segunda-entrega.pdf](https://labarracaunam.files.wordpress.com/2018/07/teatro-en-tecnovivio-segunda-entrega.pdf)

De la Torre-Espinosa, M. (2021), Virtualizaciones de la escena: el teatro en video de 360°. *Performatividades contemporáneas. Teatro, cine y nuevos medios*. (183-197). Madrid, España: Visor Libros. Recuperado de <https://www.torrossa.com/en/resources/an/5084069>

Dubatti, J. [#INTegrandoSaberes]. (2020, mayo 15). *Acontecimiento teatral, cuerpo y convivio: representaciones de la peste en el teatro argentino*. Recuperado de [https://formarbackend.cultura.gob.ar/media/INTegrando\\_Saberes\\_-\\_Intercambio\\_con\\_Jorge\\_Dubatti.pdf](https://formarbackend.cultura.gob.ar/media/INTegrando_Saberes_-_Intercambio_con_Jorge_Dubatti.pdf)

Dubatti, J. (2021). Artes conviviales, artes tecnoviviales, artes liminales: pluralismo y singularidades. *Avances* (30), pp. 313-333. Recuperado de <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/avances/article/download/33515/34076/115560>

López, L.B (2017). Sobre prácticas artísticas complejas: el teatro, las instalaciones y las nuevas tecnologías en Maldini (Ed), *La tecnología de/en la escena de Buenos Aires* (pp. 33-42). Escénicas. Sociales.

### **Teatro online. Apuntes sobre el teatro interactuando con las prácticas audiovisuales.**

Aguerre, N., Rigo, M. (2021, octubre 28). *Arte digital en el contexto de pandemia: el caso del teatro y museos en Argentina*. [Ponencia]. Universidad Nacional de Entre Ríos. Recuperado de <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/136459>

Alanis Gallegos E. (2021, mayo 1). *Performatividades del 'teatro en vivo' a través de redes sociales en tiempos de pandemia*. Investigación Teatral. Volumen 12 (20), pp. 30-49. Recuperado de <https://investigacionteatral.uv.mx/index.php/investigacionteatral/article/download/2686/4667>

Berman, M (2017). Artes escénicas, dispositivos, medios e hipermediaciones en Maldini (Ed), *La tecnología de/en la escena de Buenos Aires* (pp. 33-42). Escénicas. Sociales.

De la Puente, M. (2022) Escenarios intermediales. *Cauce revista*, Volumen (45), 173- 187. DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/CAUCE.2022.i45.8>

De la Torre-Espinosa, M. (2019), Aproximación al teatro transmedia: Misántropo, de Teatro Kamikaze. *Pasavento*. Volumen (7) 365-380. Recuperado de <https://www.torrossa.com/en/resources/an/5084069>

Feldstein, S. Demelli, M. (2021, julio 26). *Teatro vía streaming: Transformaciones en las formas de consumo del acto escénico*. Universidad de San Andrés, Buenos Aires. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10908/18756>

Grande Rosales, M.A. y María José Sánchez Montes. (2016) Posibilidades de un teatro transmedia. *Artnodes*, Volumen (18), 64-72. DOI: <https://doi.org/10.7238/a.v0i18.3047>

Morelli L. (2017). *El consumo de teatro por internet mediante plataformas virtuales en el campo teatral argentino contemporáneo*. [Ponencia]. Universidad de Buenos Aires. Recuperado de <http://eventosacademicos.filo.uba.ar/index.php/JEI/XIJEI/paper/view/5343>

Olivas García, S. (2016-2017). *Teatro en streaming: ¿el teatro del futuro?*. [Tesis de Maestría]. Universidad Politécnica de Valencia. [Recuperado de https://riunet.upv.es/handle/10251/89722](https://riunet.upv.es/handle/10251/89722)

Romera Castillo, J. (2022). Semiótica, Pandemias, Covid-19 y Teatro. *Signa* 31, pp. 27-37. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8249312>

Soto, I (2017). El teatro online ¿sigue siendo teatro? en Maldini (Ed), *La tecnología de/en la escena de Buenos Aires* (pp. 33-42). Escénicas. Sociales.

Suárez Cassino, A. (2023, Marzo 30). De Teatro Abierto al streaming. *Bordes*. Año 7 (27), pp. 219-228. Recuperado de <http://revistabordes.com.ar>

Velázquez, M (2017). Tecnologías, virtualidad y puesta en escena en Maldini (Ed), *La tecnología de/en la escena de Buenos Aires* (pp. 33-42). Escénicas. Sociales.

## Situación del tema

### La hibridación del lenguaje teatral al cinematográfico en las plataformas de Internet

Se encuentran diferentes modos de denominar el fenómeno de hibridación basándose en la ruptura, la expansión y/o las potencialidades, al momento de desarrollar la visión de la cuestión que tienen los autores. Aún así, pareciera que hubo mayor intención en describir el fenómeno, brindar nuevas terminaciones, más que en detallar de qué forma suceden estas operaciones, como la hibridación y qué implicancias trae.

Hay quienes sostienen que “el teatro no puede ser capturado en formatos digitales”. La autora Morelli, nos invita a pensar que “convivio y tecnovivio se basan en dos paradigmas de relaciones humanas totalmente distintos” [Morelli, 2017]. Algunos autores analizan este fenómeno desde la ruptura que genera el paradigma tecnovivial. Dubatti, considera que se ha demostrado el “fracaso” y la impotencia del tecnovivio en sustitución del convivio. A partir de estas reflexiones, las cuales se apoyan en la ruptura del convivio, considerándolo inherente, se avanza sobre otros términos para denominar el teatro en tecnovivio: “Se ha producido una estrecha relación del teatro con las tecnologías audiovisuales y digitales, por lo que se han generado unos formatos híbridos de los lenguajes teatrales, cinematográficos y televisivos.” [Romera Castillo, 2022]. En este sentido, a lo que Romera Castillo denomina formato híbrido, abre distintos debates y análisis. Dubatti engloba los términos en lo que para él se trata de “teatro liminal”: “[...] La cultura de la liminalidad entre convivio y tecnovivio se expresa, por ejemplo, en las formas intermediales y/o transmediales, en los convivios cada vez más atecnoviviados” [Dubatti, 2021]. Se hallan además, quienes han destacado las potencialidades que estas redefiniciones pueden tener. Sobre esto, Torres y Espinosa, proponen que este tipo de fenómenos rompen con ciertas pautas del teatro, pero que esto permite la expansión a otros medios, en lo que designan “teatro transmedia”. Ivanna Soto plantea que: “Las plataformas que generan las nuevas tecnologías son un instrumento que permite la redefinición de los alcances del arte (en nuestro caso, de las artes escénicas y más específicamente del teatro) en el marco de nuestra sociedad mediatizada”

García Canclini, toma el concepto de hibridación entendiéndolo como un proceso, y enfatiza la veta democratizadora de las plataformas de Internet. Velázquez considera que el empleo de tecnologías incrementa los puntos de vista, enriqueciendo el entramado de las experiencias artísticas, que se configuran en modalidades de hibridación. Caballero, debate el modelo de Dubatti, considerándolo esencialista, en cuestión de algunos conceptos, como el cuerpo, y expone que: “Si en la realidad entendemos el tecnovivio como modo convivial altamente tecnologizado entonces el teatro en este modo de lo real tiene posibilidad de emerger.” [Caballero, 2016].

## Formulación del problema

¿Cómo los géneros operan a través de la hibridación entre el lenguaje teatral y cinematográfico en las obras seleccionadas de Teatrix de los últimos tres años?

El tema de la presente investigación aborda el fenómeno de hibridación entre los lenguajes teatrales y cinematográficos en el teatro virtual grabado para la plataforma Teatrix. Si bien se han encontrado diversas fuentes que han contribuido a describir las posturas de los pensadores contemporáneos con respecto a las rupturas, potencialidades e ineficiencias del objeto presentado, no se ha hallado identificación de operaciones realizadas por la hibridación en el intercambio de los lenguajes artísticos mencionados anteriormente.

El análisis y el registro de las operaciones que evidencian las obras de la plataforma Teatrix serán de gran utilidad para comprender cuáles son las reglas generales que presentan en su desarrollo las producciones bajo esta modalidad en vías de promoción y que, como vimos en el estado de la cuestión, crean conflicto entre los pensadores del arte.

Es por ello que se planea explorar cuestiones referidas a: ¿en qué momentos de la segmentación fílmica se produce mayor hibridación hacia el lenguaje cinematográfico y bajo cuáles procedimientos? ¿De qué manera determinados planos cinematográficos potencian los distintos géneros y cuáles prevalecen para tal fin? ¿De qué modo la ruptura de la cuarta pared enfatiza los géneros en los cuales se presenta?

Se estima que los resultados arrojados por la investigación podrían ayudar a aplicar la lógica en la construcción de sentido de las producciones.

## Selección de corpus

Estas obras son pertinentes en relación al problema planteado dado que pueden notarse ciertos elementos que permiten analizar el despliegue, tanto del lenguaje teatral como del cinematográfico. En concreto, el corpus es el elegido debido al tratamiento de los recursos tecnológicos que realiza la plataforma Teatrix en torno a la hibridación de los lenguajes, como también, la relevancia de los géneros al ser una variable fuerte al realizar un análisis.

Consideramos que hay rasgos propios de los géneros que pueden evidenciar recurrencias al estar operados por la hibridación. Con respecto al eje temporal, se pueden evidenciar transformaciones en el uso de tecnologías de digitalización, con un gran avance en los últimos años, que potenció el fenómeno de hibridación. Es por ello que la clasificación del corpus se ha realizado bajo dos criterios: género (en tanto categoría atribuida por la plataforma Teatrix) y año de creación (en tanto año de grabación de la obra).

Se ha realizado el siguiente muestreo de:

### Comedia

Katz, A. (2022). *El juego de la Silla*.

Muscari, J. M. (2024). *Coqueluche*.

### Musical

Durini, R., Irigo, S., Cerana, G. y Roemmers, A. (2022). *Regreso en Patagonia*.

Ibarra, A. (2021). *Teresita, una vida de mierda*.

### Drama

Agra de Ottino, M. (2021). *Eva y Victoria*.

Tursi, A. (2023). *María, es Callas*.

### Unipersonal

Gutmann, D. (2022). *Cosa de minas*.

Puiggrós, U. (2022). *Lila*.

## Análisis del problema

Con el propósito de analizar el fenómeno de hibridación, se propone un ordenamiento comparativo / contrastivo, en sentido de gradación. Se realiza la comparación entre géneros propuestos por la plataforma Teatrix y entre obras pertenecientes a ese género. Por lo tanto, para cada ítem de clasificación corresponde la respuesta de mayor o menor predominancia de utilización de recursos cinematográficos o teatrales, en función de variables de análisis:

- **“Segmentación filmica”**: refiere a las estructuras sobre las cuales se realiza la fragmentación de la obra. Este ítem, se divide también, en “inicio”, “transiciones”, “final”, con el fin de contrastar núcleos del relato en el corpus.
- **“Potenciación”**: refiere al modo en que se potencia el género a través del lenguaje utilizado. **Variables subsumidas: “Ruptura de cuarta pared”**: apunta a establecer si se halla en las obras lo que se conoce como ‘mirada a cámara y/o a público’ de forma manifiesta. **“Planos”**: alude al efecto dado por los planos, propiamente, en la filmación. Sobre este ítem en particular, si bien los planos refieren al empleo de recursos cinematográficos, entendemos que pueden éstos enfatizar el montaje o bien acentuar el dispositivo teatral, a modo de efecto enunciativo.

Comenzaremos el análisis de las obras según sus géneros para advertir cuáles de ellas alcanzaron un mayor o menor grado de hibridación:

**Drama**: Se advierte que las obras seleccionadas de este género tienen una tendencia hacia un grado de hibridación sustancial. La potenciación del género drama está dada por las variables subsumidas, a través de la ruptura de cuarta pared de forma manifiesta con mirada hacia la cámara en plano cenital y la utilización en forma predominante de los primeros planos en los momentos de mayor tensión dramática. Para otorgar mayor claridad al concepto, en la obra *Eva y Victoria* se utiliza el recurso del montaje en post-producción (ej. cuadro icónico de Perón y Evita en 1949 en el cual se superpuso el rostro de la actriz por el de Eva Perón) y en la obra *María, es Callas* el montaje formado por dos planos fundidos, es un recurso que se repetirá en ocho oportunidades. Estos recursos privilegian lo cinematográfico como efecto de enunciación.

**Comedia**: Se puede observar que en este género no es tan manifiesta la hibridación como lo es en el género dramático, en los casos ya mencionados. Respecto a *Coqueluche* la hibridación se focaliza en las transiciones que son abordadas por ambos lenguajes mientras que en *El juego de la silla* el uso del “plano detalle” refuerza la comicidad del género y la hibridación cinematográfica.

En cuanto a “*Coqueluche*” perteneciente a este género, la hibridación es más fuerte que en el caso de “*El juego de la silla*”, la cual tiene una tendencia hacia una predominancia de los recursos teatrales, como construcción enunciativa.

**Musical**: Ambas obras analizadas pueden encontrarse en un grado de hibridación superficial. Con escaso énfasis en la utilización de los recursos cinematográficos en función de potenciar el género.

Unipersonal: En este caso, las obras se encuentran entre los extremos de gradación. “Lila” siendo el caso de mayor grado de hibridación sustancial. “Cosa de minas” se encuentra en el otro extremo, siendo el caso de menor grado de hibridación, operando en estos términos, en un grado de mayor superficialidad. Así en ambas obras aparece la “ruptura de la cuarta pared”, aunque mediante distintos procedimientos. En “Lila” se comparten los recursos del cine y del teatro mientras que en “Cosa de minas” sucede a través de los recursos teatrales, solamente, creando otro efecto enunciativo, que no es cinematográfico.

Conclusiones generales: Se advierte que la obra “Lila” se encuentra en un grado de hibridación sustancial. En la cual, los recursos cinematográficos están puestos en función de la potenciación del género unipersonal.

Se observa que la obra “Cosa de minas” se encuentra en un grado de hibridación de mayor superficialidad. En la cual, los recursos teatrales están predominantemente enfatizados en función de las variables en análisis, y por ende, el género unipersonal está potenciado pero no por la operación de hibridación.

A partir de estos casos, de mayor y menor sustancialidad, podemos analizar que el género se potencia y funciona en tanto hay un mayor énfasis del lenguaje que está operando principalmente.

Entendiendo que la hibridación opera en términos de gradación, podemos ubicar en los extremos a dichas obras. Las restantes se emplazan en el lenguaje teatral con hibridación hacia el lenguaje cinematográfico y puntualizando en algunos recursos específicos del cine que fueran mencionados en cada caso.

Se considera que los casos de mayor superficialidad, siguen siendo casos de obras en las cuales se produce el efecto de hibridación. El dispositivo cinematográfico prevalece en la utilización de los planos que denotan el montaje realizado. Tanto al inicio como al final, aparecen placas con animación que presentan o finalizan la obra. En cada obra estas placas conservan su propio estilo. En todos los casos, dentro del orden de la segmentación fílmica, en el final siempre es enfatizado el dispositivo teatral y sus operaciones convencionales.

Anexo cuadro

GÉNEROS	Nombre de las obras	Segmentación fílmica			Potenciación	
		Inicio	Transiciones	Final	Planos	Ruptura cuarta pared
DRAMA	María, es Callas					
	Eva y Victoria					
UNIPERSONAL	Lila					
	Cosa de Minas					
COMEDIA	Coqueluche					
	El juego de la silla					
MUSICAL	Regreso en Patagonia					
	Teresita, una vida de mierda					

	Predominantemente recursos cinematográficos
	Predominantemente recursos teatrales
	Inexistente

## Intervenciones críticas

Con el objetivo de aspirar a un nicho poco explorado se crea la plataforma digital Creatrix -en dicho emplazamiento convergen distintas intervenciones críticas- se habilita la incorporación de un público joven que no forma parte del circuito teatral genuino. Para tal fin se apelará a un dispositivo lúdico, con un lenguaje acorde a la jerga juvenil de manera de posibilitar la interpelación de dicho público destinatario. Por eso mismo, las intervenciones están pensadas para utilizar las nuevas herramientas de las que se dispone gracias a la tecnología y su avance, y a su vez, dando cuenta de las múltiples hibridaciones que se encuentran en estos nuevos medios. Además, es importante rescatar las posibilidades y restricciones que ofrecen cada uno de estos medios. También, apropiarse de su lenguaje coloquial para establecer un “enganche” o conexión que permita no solo continuar con la difusión, sino, realizar nuevos modos de la crítica misma. Se pretende realizar una construcción colectiva con quienes se encuentren interesados en la propuesta de modo que fomente su acercamiento y se establezca una comunicación directa que genere complicidad. En función de ello se crea la sección “cadáver exquisito”. De esta manera, se aprovechan los medios utilizados por la franja etaria juvenil en la actualidad, en el marco de la plataforma creada, reconociendo la igualdad de capacidades entre quienes producen sus comentarios para construir críticas por parte del staff componiendo un resultado colectivo. Detallaremos a continuación las distintas intervenciones que tendrán el mismo diseño.

**1.** Como primera intervención, se propone la realización de la plataforma de difusión y creación de críticas Creatrix, que tendrá como repositorio las obras que se encuentran en el catálogo de la plataforma Teatrix. La plataforma será autónoma y se emplazará en Internet. Contendrá adjunta los medios donde se emplazarán el resto de las intervenciones, excepto el póster. Los entregables serán: un texto que establezca la estrategia comunicacional que se llevará a cabo para la plataforma, un texto generado por el “Cadáver Exquisito” y un anexo con los paratextos de la plataforma web.

**2.** Se creará en Instagram el usuario @somosCreatrix, donde se postearán en *feed* críticas breves. Se tratará de una combinación de críticas escritas con acompañamiento visual y *reels*, ambos contenidos privilegiando el alto impacto. El repositorio serán las obras de estreno de Teatrix. Los entregables consisten en un texto con la estrategia comunicacional que se utilizará en los posteos lúdicos tales como: trivias, y preguntas que estimulen respuestas sobre obras teatrales grabadas en Teatrix y textos críticos breve que sirvan a modo de formato de los “posteos” con críticas escritas breves.

**3.** Se creará en Tiktok el usuario @somosCreatrix, donde se subirán videos reseñas de corta duración en tono informal. TikTok se caracteriza por la inmediatez y la satisfacción rápida, por lo que se postearán videos diarios de poca duración. El contenido variará entre carácter humorístico y de anécdota para jugar con la curiosidad del espectador. Los entregables serán: un texto sobre la estrategia comunicacional que se establecerá para llevar a cabo la cuenta y un guion como

formato de video posteable de poca duración. Además, se adjuntarán audiovisuales que funcionen como ejemplo de la respectiva sección.

**4.** Transmisión de obra seleccionada en Twitch + debate. Se trata de la realización de un evento por la plataforma de *streaming* "Twitch", en el cual se visualizará una obra de la plataforma Teatrix "en vivo" en conjunto con los asistentes del *stream*. Finalizada la transmisión se pasará a una instancia de debate. Los entregables serán: un texto sobre estrategia comunicacional y un guion sobre los comentarios del *streamer*.

**5.** En el póster académico se comunicarán los resultados de la investigación en forma breve. Dentro de estas partes específicas se encuentran resumidos los puntos del plan: título de nuestra investigación; resumen de tema; resumen de situación de tema; objetivos desprendidos del problema; metodología empleada; resumen del problema; explicación breve del corpus; conclusiones arrojadas por la investigación.

### **Anexo sobre público objetivo: público joven**

**Público joven**, entendemos por tal al 'nativo digital' [según término acuñado en 2001 por Marc Prensky] o sea, aquéllos que han nacido y se han formado utilizando la particular “lengua digital” de juegos por ordenador, vídeo e Internet. Dichos nativos presentan las características de ser inquietos y participativos en el sentido que quieren recibir la información de forma ágil e inmediata, siendo las redes sociales propuestas el medio adecuado para tal fin. También se sienten atraídos por multitareas y procesos paralelos y eligen dichos accesos al azar (desde hipertextos). También prefieren instruirse de forma lúdica a embarcarse en el rigor del trabajo tradicional (como podría ser –en el caso- acudir a una sala de teatro). El investigador propone pensar que la generación de nativos aprende “a la velocidad de la contracción nerviosa” de los juegos y de MTV (canal temático de música). Utilizan instantáneamente el hipertexto, descargan música, telefonean desde dispositivos de bolsillo, consultan la biblioteca instalada en sus ordenadores portátiles, intercambian mensajes y chatean de forma inmediata. Es decir, trabajan en Red siempre. Es por ello que atendiendo a la lógica de funcionamiento de los nativos digitales en tanto se impacientan y cansan de los procesos extensos y de la información del “paso a paso” se promueve una crítica lúdica, rápida, con efectos variados, hipertextos atractivos, música que complete el sentido de la propuesta a fin de motivar su participación intuitiva en las propuestas de Creatrix y que el resultado conlleve a un proceso de aprendizaje mutuo a través del entretenimiento y así superar los límites de la crítica tradicional que por su formato y extensión segrega a grupos tecnologizados. El desafío propuesto por el staff de críticas consiste en aprender a comunicarse con el auditorio ‘nativo digital’ a través de una lengua y de un estilo común pero también abandonar el “paso a paso” por el “ir más rápido”. Implica profundizar más, pero siempre en paralelo, implica acceder desde y bajo el azar. Debemos derrochar imaginación, debemos inventar.