Formación de Espectadores

Escuela abierta a la Comunidad

ACTIVIDADES POSTERIORES - Danza 2026

# El tiempo desaparece igual que yo

Danza



Éste material pedagógico esta pensado para ser compartido con estudiantes mediante TV, PC o Proyector.

# Ficha Técnica

*El tiempo desaparece igual que yo*

**Dirección: Mijal Katzowiicz, Sofía Rypka**

**Interpretación: Mijal Katzowiicz, Sofía Rypka**

**Sala: Área 623 (Pasco 625 - Comuna 3)**

# Una cita entre el arte y la tecnología.

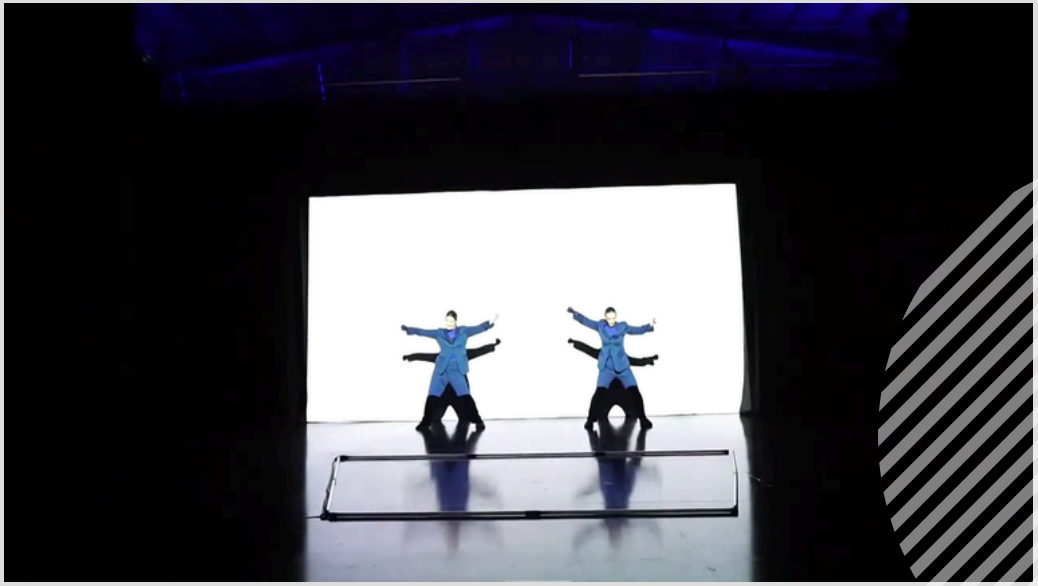
La obra *El tiempo desaparece igual que yo* se encuentra dentro de la categoría Danza. Pero también podemos identificar otras disciplinas artísticas: teatro, cine, música.
Estas artes se cruzan con la danza logrando potenciar y expandir su propio lenguaje (el cuerpo y el movimiento).

COOPERACIÓN Y TRABAJO COLABORATIVO

AUTOCONOCIMIENTO

## Debatimos: ¿qué tiene la obra de danza, de teatro, de cine, de música?









EL TIEMPO DESAPARECE IGUAL QUE YO

Interpretación: Mijal Katzowiicz, Sofía Rypka

En esta obra, además, podemos encontrar formas expresivas novedosas, que sorprenden incluso a las personas inmersas en el mundo artístico: el uso de video producido y proyectado en vivo, el uso de la cámara Kinect que responde a los movimientos, el manejo del sonido desde el escenario, las proyecciones sobre los cuerpos que bailar, el uso de fuentes de luz que no se ocultan.

En la actualidad la tecnología se ha incorporado al mundo del arte. El término **Arte de los nuevos medios** (En inglés: New Media Art) hace referencia a una forma de arte que incorpora el uso de nuevas tecnologías. Abarca un conjunto bastante amplio de manifestaciones artísticas que utilizan el soporte audiovisual electrónico o digital en el proceso de producción o exhibición de las obras.

Las **instalaciones multimedia** son obras de arte contemporáneo que combinan diversos lenguajes y soportes tecnológicos (como video, audio, imágenes, texto, iluminación) transformando un espacio físico en una experiencia inmersiva para quien la visita.



El **fotomontaje digital** es el conjunto de técnicas que permiten la creación de complejas imágenes digitales, a partir de la organización y ordenación de varias fuentes (como pueden ser: video, fotografía, imágenes animadas, dibujos, pinturas o texto).



La **realidad virtual** es una experiencia simulada que hace uso de un casco y sensores de posición, para dar al usuario la sensación de estar inmerso en un mundo virtual.



El **cine expandido** es una práctica artística que extiende los límites del cine incluyendo en la proyección elementos de performance en vivo, proyección múltiple, o específica para el espacio, la interactividad, efectos sensoriales en vivo, etc.



¿Conocemos algunas de estas manifestaciones artísticas? ¿Hemos producido o experimentado algo de todo eso? ¿Sabemos qué significan todas estas palabras o podemos imaginarlo?



Ahora vamos a tomar el universo de la obra *El tiempo desaparece igual que yo* (podemos inspirarnos en los personajes, en el vínculo entre ellos, en el espacio, en las imágenes visuales, en los sonidos o música, en la atmósfera, en los movimientos y gestos de las intérpretes, etc.). Tomando estos elementos como inspiración vamos a producir nuestra propia obra, que no será de danza.

Nos dividimos en grupos de 4 personas y elegimos una de las siguientes consignas:

- Escribir una escena teatral (incluyendo el espacio, personajes, vínculo, conflicto, resolución) y luego representarla.
- Escribir el guión de un cortometraje cinematográfico y dibujar en viñetas el storyboard (la historia dibujada en cuadros como un cómic)
- Planificar, escribir y dibujar un videojuego de realidad virtual (incluyendo espacio, personajes, objetivos y todo lo que podamos crear).
- Armar un fotomontaje digital (collage), usando imágenes propias o sacando fotos específicas que reflejen el mundo de la obra.

Luego armamos un museo en el aula y realizamos la exhibición de las obras.

# Mmmm...

En la obra *El tiempo desaparece igual que yo* se escucha música, sonidos y también palabras: en un momento se escucha un diálogo, que no sale de las bocas de las bailarinas, sino que de sus movimientos. Este diálogo se repite igual varias veces y también se rehace con modificaciones.

A: Hola

B: ¿Estás bien?

A: Maso, ¿vos?

B: Sí, bien.

A: ¿Sabés algo de eso?

B: Casi nada.

A: Qué pena.

B: Mmmm.




COOPERACIÓN Y TRABAJO COLABORATIVO

AUTOCONOCIMIENTO

¿De qué nos parece que hablan? ¿Qué vínculo tienen? ¿Cuál es la situación? Las respuestas pueden ser múltiples y variadas, estas palabras pueden corresponder a muchas situaciones, temas, vínculos.

En dúos, vamos a probar algunas de estas posibilidades diciendo estos textos en voz alta como en un radioteatro. Vamos transformando la voz, el decir y la intención según estas propuestas:



**SITUACIÓN 1:**

Son dos personas hermanas: A está pidiendo ayuda y B quiere ayudar pero no puede. El "Mmmm" final equivale a un abrazo a la distancia o un "estoy acá para vos".

A: Hola

B: ¿Estás bien?

A: Maso, ¿vos?

B: Sí, bien.

A: ¿Sabés algo de eso?

B: Casi nada.

A: Qué pena.

B: Mmmm.

**SITUACIÓN 2:**

Dos personas que trabajan juntas en una oficina, se tratan con la frialdad de dos personas desconectadas, respondiendo por compromiso mientras miran su escritorio o pantalla. El "Mmmm" es un vaciamiento de atención, una manera de diluir la conversación.

A: Hola

B: ¿Estás bien?

A: Maso, ¿vos?

B: Sí, bien.

A: ¿Sabés algo de eso?

B: Casi nada.

A: Qué pena.

B: Mmmm.

**SITUACIÓN 3:**

Dos personas amigas, A está pasando por un mal momento y B nota el dolor de A pero respeta su tiempo de no querer hablar de "eso". Se pueden usar pausas largas entre parlamento y parlamento, silencios cómplices.

A: Hola

B: ¿Estás bien?

A: Maso, ¿vos?

B: Sí, bien.

A: ¿Sabés algo de eso?

B: Casi nada.

A: Qué pena.

B: Mmmm.

**SITUACIÓN 4:**

A y B tienen un vínculo familiar, en el cual A quiere entablar conversación de manera afectuosa pero B da respuestas breves con desinterés o enojo.

A: Hola

B: ¿Estás bien?

A: Maso, ¿vos?

B: Sí, bien.

A: ¿Sabés algo de eso?

B: Casi nada.

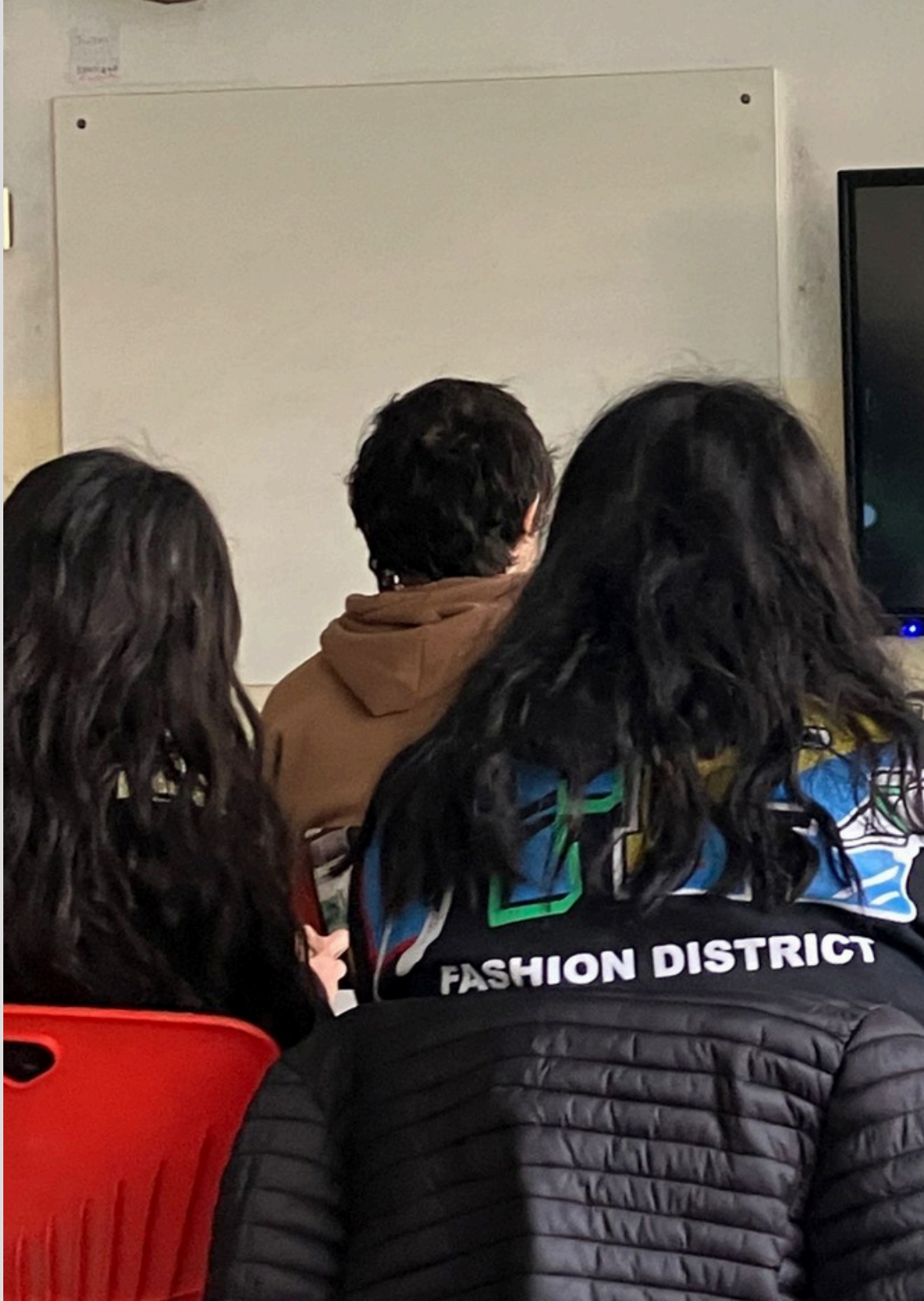
A: Qué pena.

B: Mmmm.

¿Se nos ocurren otras situaciones? Proponemos otros vínculos y situaciones, las describimos y decimos los textos con estas otras intenciones.

También podemos formar grupos de cuatro personas, dos directoras y dos intérpretes, para poner el cuerpo y ensayar estas situaciones planteadas (u otra que sea creación del grupo).

En los grupos pensamos cómo van a estar estos personajes, dónde, y armamos el espacio escénico. Podemos utilizar sillas, mesas y cualquier elemento que necesitemos.



**¡Al escenario!**

Luego de ensayar nuestra versión de la escena vamos a pasar a presentarla.

Quienes seamos espectadores/as, estaremos prestando atención a cómo el movimiento corporal, la distancia entre los cuerpos, el tono de voz y las pausas cambian radicalmente el significado de estas palabras tan simples.

Al finalizar las presentaciones, reflexionemos:

¿Qué pistas corporales o de voz les permitieron descubrir afecto en un mensaje tan escueto?

¿De qué manera la tecnología nos desafía a ser más atentos para "leer" la emoción de quien está del otro lado de la pantalla?

# Filosofía Cyborg.

A partir de lo compartido en la obra de danza *El tiempo desaparece igual que yo* nos proponemos pensar en la íntima relación que existe entre las personas y la tecnología, entre el humano y la máquina. Para iniciar la actividad nos hacemos una pregunta:

**¿qué es un cyborg?**

Anotamos en el pizarrón las ideas, imágenes y personajes que se nos vengan a la cabeza.





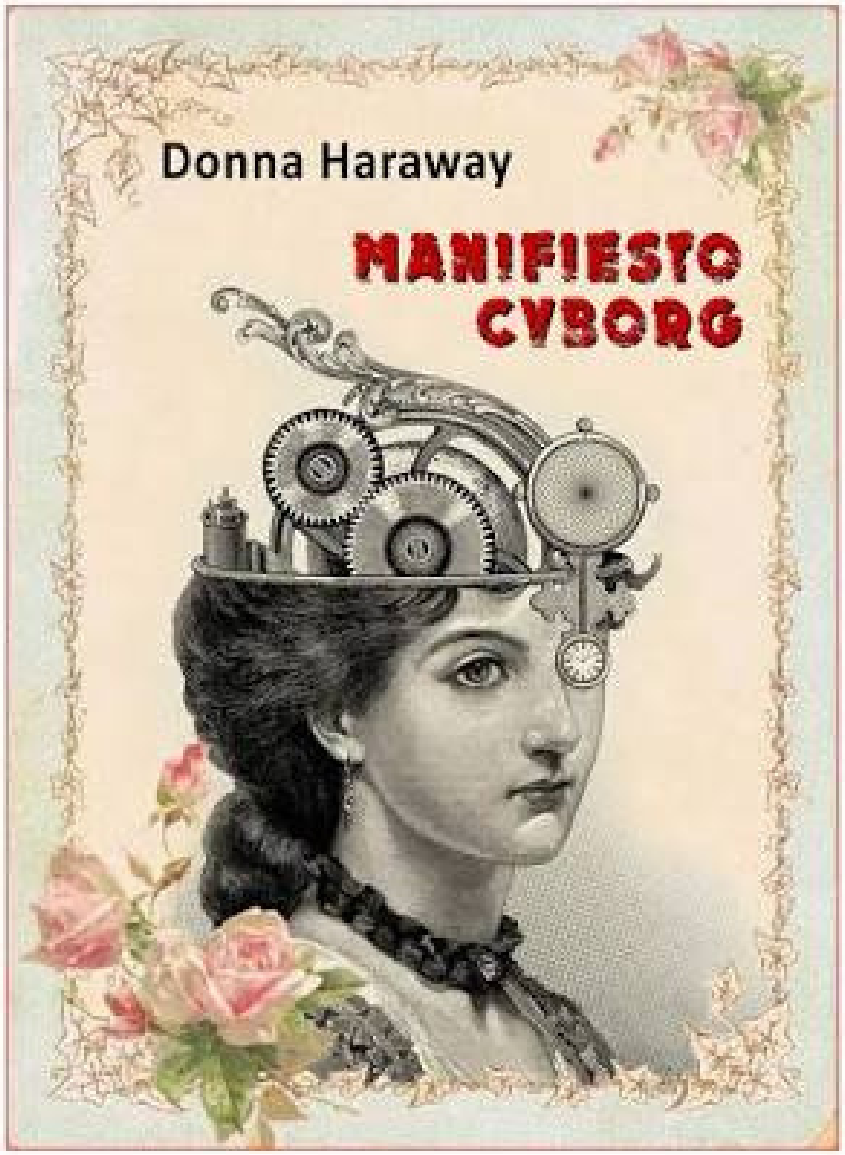
COOPERACIÓN Y TRABAJO COLABORATIVO

AUTOCONOCIMIENTO

A continuación, compartimos una definición básica: un **cyborg** (del inglés cybernetic organism) es una entidad que combina elementos orgánicos con dispositivos mecánicos o electrónicos para superar limitaciones biológicas o adquirir nuevas capacidades.

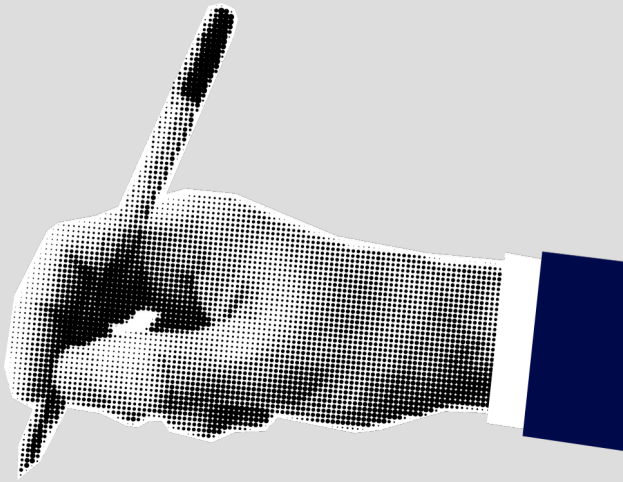
Esta propuesta toma como marco las ideas de **Donna Haraway** (EE. UU., 1944), filósofa y bióloga formada en ambas disciplinas, que trabaja en el campo del feminismo y la epistemología, y es una referencia ineludible para los estudios posthumanos y transhumanistas.

En su célebre ***Manifiesto para Cyborgs*** de 1985, Haraway aborda la figura del cyborg como un híbrido entre humano, máquina y animal, cuestionando la idea de una "naturaleza humana" como algo fijo o inmutable. Para la autora, la condición cyborg rompe con los dualismos tradicionales del pensamiento occidental (como natural/artificial o varón/mujer), invitándonos a pensar las identidades contemporáneas como zonas de hibridación en constante transformación.


Donna Haraway
MANIFIESTO
CYBORG

Nos proponemos indagar en la figura del cyborg, no como un personaje lejano de la ciencia ficción, sino como un disparador para pensar nuestro propio presente. A través de las siguientes tarjetas, nos acercaremos a algunas ideas filosóficas para debatir sobre cómo la tecnología se entrelaza con lo humano y cómo se borran las fronteras entre lo natural y lo artificial.

Vamos a agruparnos en equipos de 4 o 5 integrantes y elegimos una de las tarjetas para debatir internamente. Tras la discusión, redactamos en grupo un breve texto (de 1 o 2 párrafos) con nuestras conclusiones. Finalmente, ponemos en común lo reflexionado con el resto del curso.





**"El celular o los dispositivos digitales ya no son herramientas externas que usamos, sino extensiones de nuestro cerebro y nuestras manos."**

Preguntas disparadoras: ¿Qué capacidades biológicas (memoria, orientación, atención, comunicación) ya le delegamos casi por completo a los dispositivos? Si nos quitan la tecnología por un día, ¿sentimos que perdemos solo un objeto o que nos falta una parte del cuerpo?



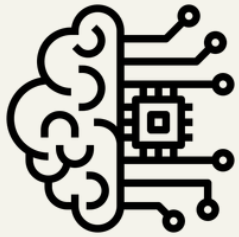
**"La tecnología no destruye lo humano, sino que demuestra que una 'naturaleza humana pura' sin tecnología nunca existió."**

Preguntas disparadoras: Desde el fuego, la ropa y la escritura hasta las vacunas o el tenedor, ¿existió alguna vez el ser humano 100% "natural"? ¿Por qué nos da miedo pensar que la tecnología nos transforma, si siempre convivimos con ella?



**"Si la tecnología nos permite modificar nuestro cuerpo, nuestra manera de percibir o nuestra apariencia (con filtros, cirugías, chips o prótesis), ¿quién define qué es 'lo normal' o 'lo deseable'?"**

Preguntas disparadoras: ¿Buscamos cambiar nuestro cuerpo o imagen para expresarnos libremente o para encajar en lo que nos imponen las redes sociales, la medicina o la moda? ¿Qué pasa con quienes no pueden o no quieren acceder a estas tecnologías? ¿Estas personas quedan excluidas de la sociedad?



**"Delegar recuerdos, mapas y decisiones en algoritmos e Inteligencias Artificiales: ¿nos hace perder autonomía o nos libera espacio para crear de otra manera?"**

Preguntas disparadoras: Cuando una aplicación nos recomienda qué música escuchar, qué comprar o por dónde caminar, ¿seguimos eligiendo nosotros/as o elige el código? ¿Qué ganamos y qué perdemos al dejar que una máquina piense o recuerde por nosotros/as?



**"En las redes sociales todos/as construimos un avatar o perfil virtual. ¿Es esa imagen digital una máscara que nos oculta o una parte real de nuestra identidad cyborg?"**

Preguntas disparadoras: ¿Somos más "nosotros/as mismos/as" en la vida física o en el espacio digital donde podemos editar cómo nos ven? ¿Qué tanto nos condiciona hoy lo que mostramos en las redes? ¿Somos nosotros/as quienes manejamos el perfil o es la lógica de las redes la que empieza a moldear nuestras decisiones diarias?

Ahora vamos a producir: en cada equipo de trabajo, realizaremos un diseño colaborativo que integre las diferentes hibridaciones de sus participantes.
Dibujamos en un papel afiche o hoja grande una silueta humana. Cada integrante del grupo suma en la silueta compartida, sus propios elementos y prótesis cotidianas (desde lentes, brackets o medicación, hasta aplicaciones de uso frecuente, hábitos digitales, memorias delegadas en la nube o algoritmos) para darle forma a un Cyborg Grupal.

Al pie de la imagen, redactamos entre todos y todas una frase o manifiesto que responda a esta pregunta:
**¿Qué parte de nuestra identidad elegimos construir con la tecnología y qué límites decidimos ponerle?**



Para finalizar vamos a realizar un cierre colectivo mostrando y leyendo lo compartido en cada grupo. Pegamos los afiches de los distintos cyborgs grupales en las paredes del aula para crear una galería de identidades híbridas. Cada equipo expone brevemente su diseño y lee su manifiesto.

Para cerrar, reflexionamos entre todos y todas: no se trata de tenerle miedo a la tecnología ni de adorarla ciegamente, sino de asumir la responsabilidad crítica y la creatividad con la que elegimos transformarnos y convivir con ella día a día.





# Gracias!

Hemos recorrido un largo camino con este espectáculo, ahora es momento de seguir descubriendo las salas de la Ciudad de Buenos Aires para ver mucho más cine, teatro y danza. Ya somos ¡espectadores y espectadoras! El arte independiente nos espera con sus puertas abiertas...

Formación de Espectadores

Escuela abierta a la Comunidad

Educación

LATRAMA

MECENAZGO

Programa Formación de Espectadores - Coordinación: Sonia Jaroslavsky, Pedro Antony /
Equipo: Belén Parrilla, Florencia Feijóo, Laura Lazzaro, Franco Gentile, Agustina Piñeiro, Mariana Arrupe.
Gerencia Operativa de Extensión de los Aprendizajes / Dirección General de Escuela Abierta
a la Comunidad / Subsecretaría de Gestión del Aprendizaje / Ministerio de Educación

# Links de interés

**Escuelas públicas y gratuitas de artes escénicas y cinematográficas**

Universidad del cine
Escuela Metropolitana de Arte Dramático
Universidad Nacional de las Artes
Escuela Nacional de Experimentación y Realización Cinematográfica
Instituto de Arte Cinematográfico de Avellaneda
Diseño de Imagen y Sonido UBA

**Para ver más obras de teatro, danza y cine**

Alternativa teatral
Cine Ar Play
Cultural San Martín
Museo del cine
Sala Leopoldo Lugones
Casa del Bicentenario
Cine Gaumont