

Eje temático: **Teatro y Danza / Teatro y Nuevas Tecnologías**

Título de la ponencia:

En movimiento. Danza y Tecnología en *Vértigo*,

de Elizabeth Ladrón de Guevara.

Sabrina Gilardenghi y Lucía Rud

Buenos Aires - Argentina 2011

Introducción

Las prácticas artísticas en torno a la tecnología han tenido un lugar preponderante a lo largo del siglo XX. Sin embargo, las reflexiones teóricas no han acompañado con el mismo impulso este desarrollo. Las relaciones entre artes escénicas y tecnología recién empezaron a formar parte de los estudios académicos en los últimos años, aunque sus prácticas llevan largo tiempo en el centro de la escena – desde el procedimiento del *deus ex machina* en el teatro griego clásico, y particularmente, con la inauguración, en 1883, del sistema de iluminación eléctrico en el teatro Alla Scala, de Milán-. En Latinoamérica, debido a las dificultades para acceder a cierta tecnología que en otras partes del mundo es dominante, los cruces con las artes escénicas han sido contados, aunque aún así muy relevantes. En los últimos años, el uso de elementos tecnológicos ha sido tendencia, en particular la utilización de proyectores digitales, con resultados a veces excelentes y otras veces trillados (como todo procedimiento y dispositivo). En este pequeño trabajo, pretendemos analizar la obra *Vértigo*, de Elizabeth Ladrón de Guevara, en tanto sistema de signos, haciendo hincapié en procedimientos basados en la reproducción digital de la imagen.

Arte y tecnología / Danza y tecnología

Las relaciones entre las artes y la tecnología se han multiplicado de manera exponencial en los últimos años. No sólo aumentó la cantidad de obras artísticas que trabajan con recursos tecnológicos, sino también la teoría, la formación y los lugares de exhibición especializados. En Argentina, el espacio Fundación Telefónica fue creado en el año 2003 con el fin de difundir proyectos que pongan en juego arte y tecnología. En el ámbito académico, algunos teóricos se han especializado en estos cruces, contribuyendo con producciones teóricas, así como curadores de diversas muestras. Este es el caso de Rodrigo Alonso (Licenciado en Artes) y de la Licenciada en Historia de las Artes Graciela Taquini, los referentes de producciones críticas y analíticas con referencia a la utilización de la tecnología en el arte más importantes en el país. También, en los últimos años, se desarrollaron carreras específicas a nivel terciario y universitario, como la Licenciatura en Artes Multimediales (IUNA), la Licenciatura en Artes Electrónicas (Universidad Tres de Febrero), el instituto terciario CEARTEC (Centro de Arte y Tecnología), la Licenciatura en Tecnología y Diseño Multimedial (Universidad Maimónides) o Licenciatura en Composición con Medios Electroacústicos (Universidad

Nacional de Quilmes). Sin embargo, estas instancias de legitimación suelen circunscribirse a la relación entre tecnología y artes plásticas (instalaciones, net.art, videoarte).

La interacción con las artes escénicas resultó muy prolífica a lo largo del siglo XX. Particularmente entre la danza y la tecnología, la práctica en Argentina –si bien resulta minoritaria- fue mucho más difundida y experimentada que la teoría. Uno de los pocos eventos de las artes escénicas con referencia a la tecnología es el proyecto Tecnoescena, que organizó en el año 2008 el Festival Internacional de Teatro, Arte y Tecnología.

Estudiar las relaciones contemporáneas entre la danza y la tecnología inevitablemente conlleva a una periodización de la conjugación de estos procedimientos, mucho más antiguos de lo que puede suponerse en una primera instancia. Se considera que el primer medio que relaciona arte y tecnología es la fotografía, que aúna un proceso químico (tecnológico) y uno artístico (estableciendo como fecha de origen el año 1826, cuando Joseph-Nicéphore Niepce logra su primera fotografía permanente). En danza, la pionera en las experimentaciones con tecnologías fue Loïe Fuller (1862-1928), por sus experiencias con la luz. Para Fuller, “la luz es el arte del futuro”. A finales del siglo XIX, dos luces, la de la electricidad y la del cine, relucían como símbolos de la modernidad. Fuller experimentó con la luz en varios aspectos: con la electricidad, con el cine¹ y con la química (a partir del uso del radium y del residuo de óxido del uranio). La utilización de su cuerpo entelado como superficie de proyección de luces de colores se asemeja, con su rudimentaria pero efectiva técnica, a ciertas producciones contemporáneas. Fuller no sólo ideó un sistema de luces de colores para ser proyectados en su vestido blanco, sino que también pintó diseños abstractos en diapositivas. Por este acto ultramoderno, fue percibida por el público como “una visión” etérea e insustancial, compuesta de luces en movimiento proyectadas sobre las telas luminosas. Ya desde esta primera etapa, la virtualidad lumínica desdibujaba la materialidad del cuerpo.

A principios del siglo XX, el movimiento futurista, que se autopostulaba en contra de la tradición y del pasado, y a favor de la modernidad, desarrolló algunas experiencias coreográficas combinadas con tecnologías. Un ejemplo de esto es la obra *La Métachorie* (1913), de Valentine de Saint-Point. Saint-Point, escritora, poeta, pintora, dramaturga, crítica de arte y coreógrafa, se considera uno de los primeros referentes de las artistas performativas. El 20 de diciembre de 1913, presentó en el Teatro Léon-Poirier (Champs-Élysées) *La Métachorie*, que pretendió ser, tomando el modelo de Wagner, un *Gesamtkunstwerk* (obra de arte total) donde se reunirían todas las artes. Saint-Point ejecutó esta danza conjugando proyecciones de luces de colores y ecuaciones matemáticas, con música de Erik Satie (*Les pantins dansent*), Claude Debussy, Maurice Ravel y Daniel Chennevière (*Trois poèmes ironiques et Vision Végétale*). Por su parte, Giacomo Balla realizó, el 30 de abril de 1917 (como parte de un espectáculo de la compañía *Les Ballets Russes*) un ballet experimental a partir de la pieza de Igor

¹ Loïe Fuller también fue partícipe de otra relación entre las artes: el cine de Lumière n°765 *Danse serpentine* (1898), entre muchas otras. La compañía Edison, por su parte, había filmado para kinetoscopio a una imitadora, Annabelle Whitford Moore, danzando su propia versión en 1894, en un film coloreado (*Butterfly dance*). Luego filmaría a otras imitadoras como Crissie Sheridan, en 1897.

Stravinsky *Feu D'artifice*, un ballet sin bailarines, en los cuales la acción se lograba por el movimiento de luces coloreadas que danzaban a través de formas abstractas.

Pero fue recién a partir de la década del 60 cuando la interacción entre las artes y la tecnología comenzó a legitimarse como práctica artística. En 1967, se fundó la organización EAT (Experiments in Art and Technology), dirigida por el ingeniero Billy Klüver, con la colaboración del ingeniero Fred Waldhauer y los artistas Robert Rauschenberg y Robert Whitman. Un año antes, este grupo había desarrollado el proyecto *9 Evenings: Theatre and Engineering*, una serie de *performances* y presentaciones, fruto del trabajo de diez artistas experimentales junto con la ayuda de treinta científicos y técnicos de los Laboratorios Bell. Los trabajos fueron presentados en el edificio del 69th Regiment Armory. En este proyecto se desarrolló la obra de Steve Paxton *Physical Things*, en la que se diseñó un ambiente donde los espectadores/participantes podrían circular libremente por una estructura de polietileno inflada de aire, mientras en las paredes se proyectaban imágenes de video.

En 1979, se estrenó la premiada obra *Dance I* (reestrenada este año), de Lucinda Childs, que reunía filmación (del artista conceptual Sol LeWitt), danza y música (de Philip Glass). En este caso, la incorporación del video que proyectaba cuerpos sobre cuerpos en una grilla rectilínea (característica de LeWitt) aunaba cuerpos reales y cuerpos virtuales.

Merce Cunningham fue pionero en la utilización de tecnologías electrónicas y digitales como el software *Life Forms*. En *Biped* (1999), los movimientos de las bailarinas se reproducen en proyecciones de formas humanas esquemáticas.

Otras experiencias en artes escénicas se asemejan, en tanto la utilización de proyecciones de video se pone al servicio de un juego entre la imagen real y la imagen virtual. Este es el caso de obras como *Orgia* (2002), dirigida por Jean Lambert-Wild en el Théâtre National de la Colline (París), donde vemos actores virtuales –hologramas- creados con el sistema Daedalus. Según Abuín González:

Los ejemplos de esta realidad aumentada podrían multiplicarse. Ahí están los espectáculos, comentados por Dixon, de David Saltz (*Tempest 2000*), Christian Ziegler (*Scanned, 2000*), Bud Blumenthal (*Les Entrailles de Narcisse, 2001*), Troika Ranch (*The Chemical Wedding of Christian Rosenkreutz, 2001*) o Anja Diefenbach y Christoph Rodatz (*Cyberstaging Parsifal, 2002*), donde el cuerpo físico de los actores se combina con la proyección de diapositivas y video sobre grandes pantallas divididas y con los efectos digitales de última generación que crean cuerpos virtuales (Abuín González, 2008, p. 44).

En Argentina, tanto en el teatro como en la danza, estas prácticas que conjugan proyecciones y escenas no fueron tan difundidas como lo fue la videodanza (otro cruce, diferente, entre tecnologías y danza), que ya lleva una trayectoria de más de 15 años en el país. El primer Festival Internacional de Video Danza de Buenos Aires se realizó en 1995. La videodanza cuenta con numerosos exponentes, como Silvina Szperling y Paula De Luque. Para Rodrigo Alonso:

Una de las realizadoras más prolíficas y comprometidas en la exploración de los límites entre la danza y el universo audiovisual es Margarita Bali. Desde su primera obra multimedia, *Línea de Fuga* (1994) -que incorporaba la piezas *Paula en suspenso* (1993), *Asalto al patio* (1994) y *Dos en la cornisa* (1994)- hasta la fecha, su producción ha crecido de una manera constante (Alonso, 1999).

Durante los últimos años, en Argentina, varias obras desarrollaron lenguajes que interaccionan las artes escénicas y las tecnologías. Margarita Bali es uno de estos antecedentes, con sus obras *Ojo al zoom* (Margarita Bali, 2003), un espectáculo multidisciplinario armado a partir de un sistema interactivo que conjuga danza, sonido, video y gráfica proyectada o *Desde el sofá* (Margarita Bali, 2008), una performance virtual de dos personajes proyectados sobre un sofá real y sobre una ventana con cortinas reales. Otra propuesta que juega con proyecciones es *Cuentos Animados* (Wendy Betancourt, 2009), teatro para niños con un software que permite ilustración (dibujos digitales proyectados) en vivo. Los dibujos son de Marcela Rapallo, que ya había trabajado en *Viene Nieve* (Carlos Enrique Lozano, 2008), autodenominado “teatro intervención sonora dibujo digital en vivo”. Es particularmente destacable la obra de Gabily Anadón y de Edgardo Mercado.

Vértigo

Vértigo es una obra de danza contemporánea, que si bien tiene un anclaje en la danza, también tiene una fuerte referencia con la realidad. Está dirigida por la coreógrafa y bailarina chilena Elizabeth Ladrón de Guevara² y fue presentada en Argentina como parte de la Gira Internacional Ensemble Danza Urbana. Se llevó a cabo en abril de este año en el Centro Cultural Pata de Ganso y formó parte de la función compartida junto a *Onda gravitacional* de Majo Goldín, con la bailarina Rhea Volij. Parte del currículum abreviado de Ladrón de Guevara reza sobre la participación de sus obras en diversos festivales en países como Colombia, México, Brasil, Uruguay y Alemania; como así también sobre su residencia desde el año 2003 en Hamburgo, donde desarrolla su actividad artística y pedagógica.

El programa de mano nos adelanta que es un collage cultural de carácter metafórico sobre el tema Migración, la búsqueda de un propio lenguaje escénico en constante transformación que se presenta con la interpretación coreográfica de su experiencia en distintas estaciones de su vida en Santiago - Chile- su país natal, Bogotá -Colombia- y Hamburgo -Alemania-.

² Participó en: *Neue Erde* (2009), *Balance* (2009), *Nomade* (2008), *Ritual de la piel* (2008), *Also sprach Zarathustra* (2008), *La sangre* (2007), *Mythos* (2006), *Ritual der Haut* (2005), *Stadtmythen* (2004), *Danza Nahua* (2003), *Jaguar city* (2002), *Guavita ojo del mundo* (2001), *Arcangel* (1999), *Decir Urbano* (1997/8), *La boca de los muertos* (1997/98), *Elohim* (1996), *Espiritus-espectro* (1993), *Metamorfosis* (1990).

La obra:

Este espectáculo se caracteriza por el diálogo constante entre cuatro elementos fundamentales que tienen la misma presencia y que impactan por su conjunción y su interconectividad: la iluminación, el sonido, la proyección y la danza.

I. La iluminación

Las luces presentan variados colores: amarillentos, anaranjados y rojizos para la primera parte, más blancuzco para la segunda y azules y violáceos para la última. Este constructo lumínico nos va mostrando el pasaje desde lo cálido hacia lo frío, característica que podría leerse en los cuatro sistemas significantes. Sin embargo, hay que esgrimir desde ahora que estas etapas no se dan en estado puro sino que observamos una preponderancia en cada parte, que a su vez es “visitada” o intervenida por rasgos de las otras dos.

II. La música.

La composición musical está dada por varios elementos: por un lado una percusión constante que se instala en la obra erigiéndose como el ritmo para los movimientos. Por otro lado tenemos sonidos sueltos, de distintos tonos y duraciones, más metálicos y chirridos, más inarmónicos, que se intercalan en el repiqueteo de castañuelas y tambores. Dentro del sistema de sonido también hay palabras en alemán (donde queda expuesta la multiplicidad de culturas y lenguas que estuvieron presentes como influencia en el proceso creativo); palabras en español que forman un murmullo, en otros casos una especie de interferencia y en otras, como es en el caso de la “crucifixión” son palabras nítidas (esa voz grave, masculina, pronunciada probablemente por algún dirigente chileno: “La democracia contra el derecho del pueblo” con el posterior eco de la palabra “pueblo”).

III. Las proyecciones.

El video arte cumple distintas funciones. De un lado tenemos las proyecciones de la actriz sobre la pantalla que hacen que quede incorporada en la misma proyección. Es decir, ésta no cumple la función de elemento que acompaña y sitúa sino que contiene y sostiene formando parte de la imagen total. Por momentos, en esa imagen total, se entrecruzan imágenes del pasado y algunas futuristas, los tiempos remotos y los que muchos predijeron en distintas oportunidades como los tiempos que vendrán.

Las proyecciones comienzan con la imagen concreta del amanecer en el mar de un día aparentemente tranquilo y se irán volviendo más abstractas a medida que continúa el espectáculo. Esa pantalla transforma en dos dimensiones a la actriz “viva” y en movimiento que tenemos delante (¿será que en una cultura de la imagen todo, finalmente, lo vemos a través de una pantalla? ¿O será que ya no hay cuerpo que no esté atravesado por la tecnología?), se proyecta primero como imagen concreta, claramente identificable, agigantándola, duplicándola, convirtiéndola en imagen plana. Por otra parte se vuelve funcional como receptora de luz para la creación de situaciones (la atracción hacia lo psicodélico y futurista –donde alternan luces azules y blancas-, la crucifixión –en un recorte de color rojo que la acentúa y la culpa-). También se plantea como mostradora de imágenes que se reproducen (típica función cinematográfica) –tanto de imágenes fijas: las sucesivas figuras de pinturas y

esculturas primitivas- como de imágenes en movimiento: películas que documentan y testimonian - viajes en distintos medios de transporte (auto, tren, etc.), ciudadanos circulando cotidianamente por lugares públicos –en una reproducción aligerada-. La bailarina es también proyectada como un reflejo de su movimiento creando figuras blancas y anónimas que se repiten algunas, muchas, ciento de veces. En otras oportunidades la pantalla se oculta desapareciendo del espacio escénico, dando lugar pleno a la danza y el protagonismo del cuerpo. Otra modalidad de la bailarina integrada a la pantalla: es parte de una imagen preconstruida en la cual se adapta no sin las marcas de la tecnología: el pixelado de la imagen, duplicación, tilde.

IV. La danza.

La intérprete posee un *physique du rôle* que se ajusta fuertemente al espectáculo, rasgos definidos le ayudan a la imitación de la presencia segura que irradia sobre el escenario. Su vestuario comienza impersonal y se va personificando, definiendo. Una calza negra pescadora con malla negra y pelo suelto es el atuendo elegido para el principio. Luego se irá colocando diferentes remeras de colores verdes, azulados y petróleos sobre ese primer vestuario. Los cambios son leves pero significativos y se van produciendo con cada parte que se conforma. Ella juega con ese vestuario: se lo coloca en la cabeza dejando su rostro cubierto, tornándose anónima, también toma parte de abajo de su vestido y lo convierte en una especie de timón que la dirige (imagen elegida en más de una oportunidad pero principalmente para dar cierre al espectáculo cuando con una voz femenina arropadora y ella girando incontadas vueltas en un mismo sentido y en el mismo lugar va cayendo la luz para dar clausura a la obra).

Podemos dividir la obra en tres partes, consideradas como tres fases que están marcadas por la entrada – danza – salida de la intérprete del escenario.

El espectáculo comienza con una proyección de un amanecer en el mar, con un sol brillante y anaranjado acompañado por el ruido del agua, (¿un nacimiento, un “real comienzo” quizá?).

En la primera parte observamos movimientos más plásticos, más contorsionados, curvilíneos, flexibles. Se utiliza principalmente el nivel bajo que marca la conexión con la tierra, conductas del cuerpo arcaico. La percusión constante (música original de Sergio Vásquez Carrillo) también sirve para dar idea de la conexión con las culturas primitivas. La actriz parece participar de una especie de ritual donde algunas luces cenitales de color amarillentas o rojizas se encienden de a momentos recordando la fuente de energía vital. Sin embargo este acto no es transparente ni explicitado, nada en el espectáculo nos cerrará el sentido sino que solo nos arrimará algunas posibles significaciones. Interferencias de voces y ruidos quebrantan lo lineal, son indefinibles pero presentes y se cuelan en su accionar quebrando el cuerpo, arrancándolo de ese gesto primitivo para incorporarlo en la cultura moderna, a través de innumerables golpes que tienden a derribarlo, a marcarlo.

La aparición de la música caribeña representa la segunda parte, es una parte intermedia, mundana, actual dentro de la civilización occidental. Desde los sonidos nos llegan palabras en alemán que no se traducen, voces como en interferencia cobran presencia en el lugar e inauguran lo referido a la tecnología, el mundo de la electrónica. De repente los movimientos se ven recortados por flashes de luz blanca que simulan alguna discoteca. Su caminata zigzagueada con saltos duros, repetitivos y

cortos en los vértices nos da la sensación de la falta de salida, de la intención de buscar nuevos caminos que se ven una y otra vez coartados. Acompaña todo esto imágenes de transeúntes, imágenes del viajar como acción y no como hecho englobante.

Hacia esas imágenes la actriz mira, se acerca, acaricia, “dialoga” incontadas veces.

Esta heterogeneidad de culturas, espacios y tiempos no están simbolizando más que la unión de todo, una unión quizá dada por el mundo mismo que contiene lo heterogéneo, por el sujeto que se “amolda” y adapta al contexto en el que se encuentra y que lleva en sí, en su cuerpo, las huellas de todo lo que ha vivido, como marcas que conviven para siempre en él.

El tercer momento está dado prioritariamente por la era tecnológica, por una imagen del futuro robotizada, automatizada. El ser humano considerado como máquina, dado por los movimientos rígidos y cortantes que observamos en esta parte sacuden. Un gesto elegido por Ladrón de Guevara resume el destino final de este viaje que se emprende con la obra: la intérprete se acerca al público y en tres cuartos de perfil hace un rápido y constante movimiento de apertura y cierre de ojos, con un movimiento seco y mecánico de párpados que causan impresión a la vista espectadora.

Como mencionamos anteriormente, si bien hay tres tiempos que uno podría subdividir en *Vértigo*, cada uno de ellos hace algunas apariciones en los otros, demostrando la simultaneidad, la convivencia de lo radicalmente diferente en un mismo espacio.

Finalmente, el movimiento que clausura, esos giros comentados sobre el mismo lugar que de verlos marean, nos remiten al título: vértigo. Y es que el vértigo no es sólo una sensación física, el mareo y la falta de equilibrio, es también la sensación psíquica de vorágine, de movimiento violento, del mundo contemporáneo.

Conclusión

Las reflexiones sobre las interacciones entre los lenguajes combinados y las tecnologías hoy resultan imprescindibles, en tanto las artes combinadas son, muchas veces, tecnologías en sí mismas –basta pensar en el cine, el video y las nuevas tecnologías audiovisuales. Las artes escénicas, si bien no siempre se han relacionado con la tecnología, durante el pasado y el presente siglo han tendido en gran medida a hacerlo. Desde la inclusión de proyecciones en las puestas en escena teatrales de Bertolt Brecht hasta el trabajo del Grupo Teatro Libre de Omar Pacheco, fueron muchas las obras que relacionaron teatro con imagen audiovisual. Las concepciones que se muestran en la obra analizada – el pasado originario y el presente, la despersonalización, el movimiento extremo que genera vértigo– tienen un apoyo imprescindible con la imagen audiovisual. En el contexto en el que vivimos, la tecnología es muchas veces productora de vértigo, vorágine, movimiento incesante y, simultáneamente, detención y procrastinación (las horas frente a las pantallas generalmente engendran inactividad). Cuando los recursos tecnológicos son utilizados con conciencia, también en obras artísticas, el resultado es el opuesto: aunque crítico de nuestra era y del dinamismo que no lleva a ninguna parte, *Vértigo* descansa no solo en el plástico cuerpo de Elizabeth Ladrón de Guevara, sino también en los recursos técnicos y tecnológicos (iluminación y música, pero principalmente imagen audiovisual), que conforman las verdaderas capas de sentido.

Ficha técnica:

Coreografía y Danza: Elizabeth Ladrón de Guevara
 Música y Video: Sergio Vásquez Carillo
 Vestuario: Kathia Sagemüller
 Diseño Gráfico: Arne Freytag
 Espacio Cultural Pata de Ganso
 Ensemble Danza Urbana

Bibliografía

- ABUÍN GONZÁLEZ, Anexo: “Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos”, en *Revista Signa* n° 17. UNED, Madrid, 2008.
- ALONSO, Rodrigo: “Video danza de Argentina”, en *VII Mostra de Vídeo Dansa* (catálogo). Centre d'Art Santa Mònica, Barcelona, 1999.
- ALONSO, Rodrigo: “Video danza: otro bastardo en la familia”, en *La Hoja del Rojas*, Año VIII, N° 63, Buenos Aires, 1995.
- BERMAN, Marshall: *Todo lo sólido se desvanece en el aire La experiencia de la Modernidad*. Siglo XXI, México, 1995.
- BAUDRILLARD, Jean: “Videosfera y sujeto fractal”, en Talens, Jenaro (Dir.): *Videoculturas de fin de siglo*. Cátedra, Madrid, 1990.
- BAUDRILLARD, Jean: *Cultura y simulacro*. Kairós, Barcelona, 1978.
- CALABRESE, Omar: *La era neobarroca*. Cátedra, Madrid, 1994.
- DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix: “¿Cómo hacerse un cuerpo sin órganos?”, en: *Mil Mesetas, Capitalismo y esquizofrenia*. Pre-textos, Valencia, 1994.
- FIGLIOLA, Alejandra, y YOEL, Gerardo: “Pitágoras digital” en Yoel, Gerardo (comp.): *Pensar el cine 2. Cuerpo(s), temporalidad y nuevas tecnologías*. Manantial, Buenos Aires, 2004.
- GIANNETTI, Claudia: “Arte humano/máquina. Virtualización, interactividad y control”, en Hernández Sánchez, Domingo (Ed.): *Arte, cuerpo, tecnología*. Universidad de Salamanca, Salamanca, 2003.
- HERNANDEZ GARCIA, Iliana (comp.): *Estética, ciencia y tecnología. Creaciones electrónicas y numéricas*. Universidad Javeriana, Ed. Pontificia, 2003.
- LE BRETON, David: *Antropología del cuerpo y Modernidad*. Nueva Visión, Buenos Aires, 2002.
- MALDONADO, Tomas: *Lo real y lo virtual*. Gedisa, Barcelona, 1994.
- MATOSO, Elina: *El cuerpo, territorio escénico*. Letra Viva, Buenos Aires, 2004.
- MELGAR, Analía: “Más allá de Cambalache”, en *Página/12*, Buenos Aires, Domingo 16 de mayo de 2004.
- MOLINUEVO, José Luis: “Entre la tecnoilustración y el tecnorromanticismo”, en Hernández Sánchez, Domingo (Ed.): *Arte, cuerpo, tecnología*. Universidad de Salamanca, Salamanca, 2003.
- PAVIS, Patrice: *Diccionario del teatro*. Paidós, Barcelona, 1998.
- PAVIS, Pavis: “Escrituras dramáticas contemporáneas y nuevas tecnologías” en *Conjunto* N°123, La Habana, octubre-diciembre 2001.
- RENAUD, Alain: “Comprender la imagen hoy. Nuevas Imágenes, nuevo régimen de lo Visible, nuevo Imaginario”, en Talens, Jenaro (Dir.): *Videoculturas de fin de siglo*. Cátedra, Madrid, 1990.
- RINALDI, Mauricio: “Historia de la Iluminación Escénica”, en *Boletín del Instituto de Investigaciones en Historia del Arte*, año 1, n°1, Instituto Universitario Nacional del Arte, Buenos Aires, 2003, pp.83-94.
- TONO MARTINEZ, José (comp.): *Observatorio siglo XXI: reflexiones sobre arte, cultura y tecnología*. Paidós, Buenos Aires, 2002.
- VIRILIO, Paul: *Estética de la desaparición*. Anagrama, Barcelona, 1988.
- ŽIŽEK, Slavoj: *Visión de paralaje*. FCE, Buenos Aires, 2006.

<http://www.danza-urbana.de>
<http://www.dance-tech.net/>
<http://www.tecnoescena.com/>
<http://www.videodanzaba.com.ar/>
<http://postdance.wordpress.com>