

## **La pantalla como soporte del performance, la web cam como máquina de lo visible<sup>1</sup>**

**The screen as performance support, machine web cam as the visible machine**

**L'écran comme support de la performance, la webcaméra comme machine de ce qui est visible**

### **Daniel Enrique Ariza Gómez**

Profesor Asociado del Departamento de Artes Escénicas  
Universidad de Caldas  
Magíster en Estética y Creación de la Universidad  
Tecnológica de Pereira  
Maestro en Artes Escénicas de la Universidad Distrital  
Psicólogo de la Universidad de La Sabana  
Doctorando en Diseño y Creación de la  
Universidad de Caldas  
Coordinador del grupo de investigación: Teatro, Cultura y  
Sociedad - Colciencias Miembro del Comité Ejecutivo de la  
Asociación Internacional de Teatro Universitario (AITU).  
[daniel.ariza@ucaldas.edu.co](mailto:daniel.ariza@ucaldas.edu.co)

**Recibido:** 5 de noviembre de 2012  
**Evaluado:** 2 de diciembre de 2012  
**Aprobado:** 14 de mayo de 2013  
**Tipo de artículo:** reflexión resultado de investigación

---

<sup>1</sup> Es un artículo de reflexión que hace parte de uno de los resultados de la investigación: “*Confesionarios, cuerpos escindidos*” avalada y financiada por la Universidad de Caldas en cooperación con el grupo de investigación “Hipertrópico, convergencia entre arte y tecnología” de la Universidad de Antioquia, Red Alma Mater, Producciones Fiksie y Callsourcing Ltda. Inicio en febrero de 2012 y terminó en octubre de 2012.

## Contenido

---

1. Las Exploraciones
  2. La pantalla del computador como soporte de la obra. Un cambio en el uso de la pantalla en las artes performativas
  3. La web cam como dispositivo que toca la realidad y crea ficción
  4. A manera de plano final
  5. Referencias
- 

## Resumen

Desde finales del siglo XIX muchas experiencias en el arte han provocado la configuración de diferentes tipos de miradas, de maneras de ver, creando así una movilización que enriquece el contexto social, cultural, político, ético y estético del ser humano. Cada época va generando necesidades y preocupaciones de artistas y espectadores, que redundan en esa multiplicidad de acciones y que hacen posible que no se hable de una manera de hacer, sino que por el contrario se entre en una dinámica poética plural y diversa. El teatro interactivo virtual, creado desde el 2009 como respuesta a una sociedad intermediada y virtualizada, hace parte de estas nuevas formas de entender la creación performática. De acuerdo a las experiencias realizadas bajo esta categoría y especialmente de "Confesionarios, cuerpos escindidos" (2012), resultará importante para el presente artículo, analizar la manera como la pantalla del computador se convirtió en el soporte de la obra.

## Palabras clave

Cuerpo, Interactivo, Performance, Poética, Virtualidad, Web cam.

## Abstract

Since the late nineteenth century many experiences in art have caused the configuration of different types of looks, of ways of seeing, creating a movement that enriches the social, cultural, political, ethical and aesthetic context of human being. Each epoch generates needs and concerns for artists and spectators, which result in such multiple actions that makes we do not talk about a way for making things instead of that we enter a poetic dynamic pluralistic and diverse. The virtual interactive theater, created since 2009 as a response to media influenced and virtualized society is part of these new ways of understanding the performing creation. According to the experiences carried out under this category and especially of "Confesionarios, cuerpos escindidos" (2012), will be important for this article, analyzing the way the computer screen became the holder of the work.

## Keywords

Body, Virtuality, Performance, Web cam, Interactive

## Résumé

Vers la fin du siècle XIX beaucoup des expériences artistiques ont suscité la configuration de divers types de regards, de manières de voir, en créant une mobilisation qui enrichit le contexte social, culturel, politique, éthique et esthétique de l'être humain. Chaque époque génère nécessités et soucis pour les artistes et les spectateurs, qui tournent en cette multiplicité d'actions et qui rendent possible qu'on ne parle pas d'une manière de faire les choses mais, au contraire, on entre dans une dynamique poétique pluraliste et diverse. Le théâtre interactif virtuel, créé depuis 2009 comme réponse à une société influence par les médias et virtualisée, est un partie de ces nouvelles façons de bien comprendre la création des performances. Sur la base des expériences réalisées dans cette catégorie et spécialement de « *Confesionarios, cuerpos escindidos* » (2012), est important pour cet article, d'analyser la manière comme l'écran de l'ordinateur est devenu le support de l'œuvre.

## Mots-clés

Corps, interactif, performance, virtualité, webcaméra

## 1. Las exploraciones

*"nuevos medios parecen responder a un deseo multiforme de nuevas imágenes y nuevas fronteras para lo visible, a convocatorias en torno a modos de representación y contacto, a prácticas de la mirada con nuevos códigos y ritos"* (Russo, 2007)

Dar el paso a creaciones que vinculan las nuevas tecnologías con el arte que tradicionalmente ha ocupado los escenarios, no ha sido una tarea fácil, toda vez que, como lo refiere Santaella "siempre que el artista comienza a hablar otro lenguaje, diferente de los que le precedieron, las fronteras, las funciones, el lugar social y, sobre todo, el concepto de arte tienen que ser renegociados" (Santaella, 2007, p. 38).

Esta importante tarea la he venido desarrollando desde el 2009, cuando formulé por primera vez un proyecto de investigación / creación que vinculaba el teatro y el performance con el Internet y las nuevas tecnologías. Esta labor investigativa ha permitido no sólo el paso a dos creaciones, sino que además se ha convertido en un ejercicio de exploración sobre modelos y técnicas que buscan consolidar, en un futuro consolidar en trabajos futuros, un estudio teórico conclusivo respecto al tema enunciado.

A finales del año 2010, surge la creación "El Secreto de Vanessa", una obra que tuvo una primera incursión en el mundo virtual, que marcó algunas rutas de producción y presentación teniendo como idea la generación de un acontecimiento teatral mediado por recursos tecnológicos. El trabajo trató de reevaluar, básicamente, el concepto de presencia escénica, toda vez que es el cuerpo a cuerpo la relación que funciona, según algunos teóricos como Pavis (1984), Grotowsky (1984) o Dubatti (2012), como esencia *aurática* para el acontecimiento teatral: "En tanto acontecimiento, el teatro es algo que existe mientras sucede, y en tanto cultura viviente no admite captura o cristalización en formatos tecnológicos" (Dubatti, 2012, p. 37).

Sin embargo, la propuesta aún conservaba al espectador dentro de un espacio físico. El participante tenía contactos virtuales con los personajes a través de computadores, en el recorrido de una especie de laberinto por el cual debía transitar. La fuerza de llevar a cabo el desarrollo de la acción en un escenario (con características no convencionales) aún imperaba. La imagen 1 muestra con flechas rojas el recorrido que debía realizar el espectador.

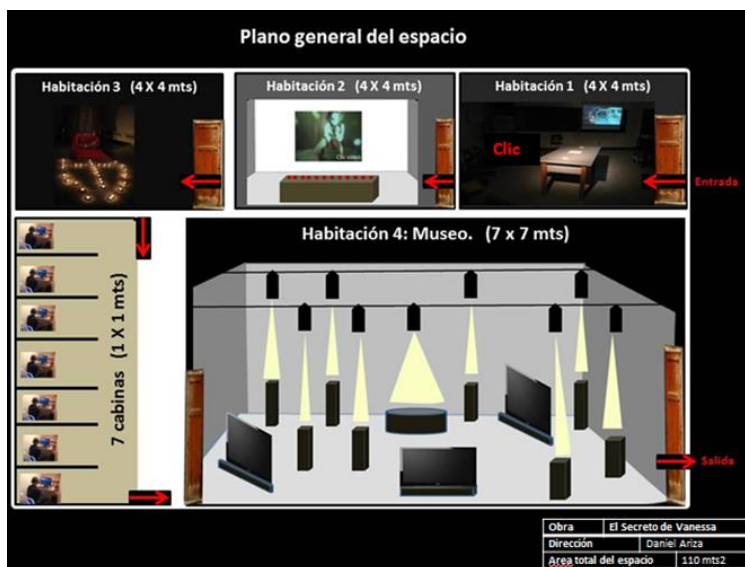


Imagen 1. Plano general del espacio de "El Secreto de Vanessa".

Preguntas en torno a la relación del personaje con el espectador, la provocación de un entorno que acotara el límite entre la realidad y la ficción y la generación de una página web que no sólo sirviera como parte de la obra sino que se convirtiera en el soporte de la misma, emergieron como inquietudes del proyecto realizado. Fueron justamente esos interrogantes los que afloraron como nuevas apuestas de un proyecto que debía asumir el tema de la virtualidad con mayor ahínco.

Es así como en el año 2011 se formula el proyecto “Confesionarios, cuerpos escindidos”. El nombre surge de dos provocaciones fundamentales: la primera de ellas, que la relación entre espectador y performer se asumiera desde el concepto de confesión, y la segunda, que muchas personas pudieran observar esa relación íntima, desde la idea de *voyeur*. En pocas palabras, se pretendía que la categoría de espectador estuviera presente tanto en la producción (participante que interactúa y escucha la confesión) como en la presentación (espectador que presencia la confesión) y que el performer mediara entre los dos tipos de participantes. Visto de esa manera, la obra se constituía como un juego en el cual, quienes se inscribían para interactuar, harían parte activa de la configuración de la obra, mientras que los otros veían la totalidad de la obra desde cualquier parte del mundo.

La apuesta permitiría la generación de una experiencia estética que promovería la interacción de dos o más personas en un contexto totalmente virtual toda vez que ésta se desarrollaría a través de una página web. El juego de realidad/ficción estaba motivado en la misma propuesta de una confesión interactiva.

En agosto de 2012 la página web [www.cuerposescindidos.com](http://www.cuerposescindidos.com) permite, tal como se había pensado, la interacción de performers que interactuaban desde Argentina o Colombia, con participantes de diferentes partes del mundo. La obra configurada por cinco performances tenía como único soporte la página web y se constituía como un trabajo en red de arte colaborativo. La idea se había materializado en una poésis que cumplía con la mayoría de aspectos que se habían planteado, entre ellos, que la pantalla fuera el *escenario*, mientras la relación entre personajes y participantes se tejía a través de web cam. Es esta experiencia la que permite ahora tender un puente entre la creación y la teoría disponiendo para ella de dos apartados que continúan: la pantalla como soporte de inscripción de la obra y la web cam como dispositivo de interacción.



Imagen 2. Fotograma del performance “El Borde de todas las cosas”.

Esta imagen permite, desde la visión del observador, dar cuenta de la manera como se configuraba la relación entre el performer que se encuentra a la derecha y el participante interactivo que se encuentra a la izquierda de la pantalla.

## **2. La pantalla del computador como soporte de la obra. Un cambio en el uso de la pantalla en las artes performativas**

Hablar de pantalla introduciría al lector más a un relato sobre cine, vídeo o televisión que a uno sobre artes escénicas toda vez que el soporte de éstas ha sido casi siempre el escenario. Incluso, si se habla de ellas en un espectáculo, se ven como incorporadas a la escenografía o díselo visual del mismo. A continuación trataré de ofrecer una idea diferente sustentándome en los estudios realizados por autores que trabajan en torno a la arqueología de los medios, para terminar concluyendo que la utilización de pantallas es tan propia de las artes escénicas como de las cinematográficas y en general del vídeo y la televisión.

Pablo Gotor o José Luis Zarco realizan estudios que dan a conocer diferentes mecanismos técnicos precursores del cine. Ellos se refieren al “precine” como una etapa en la cual las fantasmagorías o la linterna mágica ocupaban, a finales del siglo XVIII y comienzos del XIX, un espacio importante en el manejo de las imágenes en medio de espectáculos que buscaban la creación de sensaciones de suspenso o terror. Es interesante notar que estos mecanismos se ven como antecesores del cine, pero no hay una mención de ellos (por lo menos clara) en el ámbito de las artes escénicas, a pesar de hacer parte de acciones performáticas que sucedían frente a los espectadores; Gotor los llama “espectáculos precinematográficos” (Gotor, 2010, p. 183).

Buscar que los espectadores se sorprendieran con imágenes que se presentaban ante sus ojos y que quizá procedían de “ultratumba” no podría ser menos que un espectáculo mediado por una cámara. Sin duda alguna estos físicos que habían incursionado de cierta manera en las artes escénicas, buscaban un tratamiento de la realidad, una dislocación de la misma teniendo como principio fundamental la credibilidad. Es decir, no bastaba con crear un efecto óptico teniendo como soporte una pantalla, sino que su preocupación fundamental estaba centrada en provocar un espectáculo que fuera tan real como la realidad misma. Gotor refiere “Robertson, conocido como el padre de las fantasmagorías, convertía sus veladas de linterna mágica en verdaderos espectáculos sensoriales, a través de numerosos efectos visuales y sonoros” (Gotor, 2010, p. 185).

La cita anterior muestra el profundo interés de producir más que un juego visual, un espectáculo total al incluir en vivo algunos efectos sonoros. Se debe recordar que el fonógrafo ya había sido inventado y que era éste el que producía una importante afectación sensitiva de quienes hacían parte de las “veladas escénicas” y que salían asombrados frente a escenas que lindaban con actos mágicos. La imagen 3 es clara demostración de lo que se dice.



**Imagen 3.** Escena de fantasmagorías<sup>2</sup>.

Al estar ahora en el siglo XXI frente a obras como “La tempestad” del director canadiense Michel Limieux de la compañía canadiense 4D art, o “XXX” de la agrupación catalana La Fura del Baus, compañías que utilizan pantallas de vídeo, imágenes 3D y 4D, hologramas o proyecciones múltiples, la sensación de los espectadores de la contemporaneidad es la misma: la sorpresa, el asombro la sensación de un acontecimiento mágico.

Al detenernos en la utilización de las “nuevas” tecnologías aplicadas al mundo escénico, tendríamos que aceptar, tal como lo plantea Philippe Dubois (2000) al hablar de la evolución de la creación de imágenes a partir de diferentes técnicas y máquinas, que nos enfrentamos a una “nueva vuelta de tuerca dada a un espiral” (Dubois, 2000, pág. 6). El espiral al que hace referencia Dubois es una manera de decir que el proyectar imágenes en pantallas valiéndose de recursos ópticos se ha ido complejizando con el paso de los años y para nada se trata de una novedad que acaba de aparecer.

En este sentido, tanto lo que sucedía hace tres o cuatro siglos como lo que ahora se propone en las tendencias actuales es un juego que va de lo óptico a lo espacial, permitiendo la confluencia de espacios y tiempos diversos, produciendo la aparición en la realidad de lo que pertenece a la ficción o quizá también generando un híbrido de los dos en el que es muy difícil develar su límite.

Puede decirse entonces que las artes escénicas son también deudoras de las experiencias que buscaban la espectacularización de los cuerpos a través de las pantallas; sería claro para mí que en este tipo de prácticas está el origen no sólo del cine o del arte escénico actual, sino también del espectador contemporáneo, que está interesado en el juego óptico, que desea una afectación de sus sentidos a través de artefactos que produzcan ilusiones cercanas a la realidad o incluso su duplicación.

---

<sup>2</sup> Imagen recuperada de: <http://beadever.blogspot.com/2011/03/fantasmagoria.html>



**Imagen 4.** Escena de “Terra Baixa” del grupo catalán La Fura del Bauls<sup>3</sup>.

Sin embargo, es importante anotar que los caminos adoptados por los artistas escénicos o los dedicados a la cinematografía, en relación con la usabilidad de la pantalla o de la cámara, como se verá en el próximo apartado, han sido muy diferentes. Los primeros se dedicaron a la incorporación de los recursos cinematográficos y tecnológicos relacionados con la producción de imágenes a través de pantallas en el escenario (convencional o no convencional) nutriendo de esta manera la puesta en escena y complejizando la manera de mirar la obra.

Por su parte, quienes se han ocupado del cine han trabajado en el perfeccionamiento de las técnicas de producción, realización o postproducción que aparecen a través de la pantalla y las variaciones que ésta misma ha presentado en relación con el tamaño y la definición de los formatos que se han trasladado del cine al vídeo o a la televisión.

El párrafo anterior podría verse como el punto inicial de la propuesta performática realizada en “Confesionarios, cuerpos escindidos” y es que la preocupación estuvo centrada no en el desarrollo de una puesta en escena que incluye una pantalla, sino de una obra performática a través de una pantalla, lo cual representa un giro a las propuestas que se han venido desarrollando y de las cuales he hablado en párrafos precedentes.

### **3. La web cam como dispositivo que toca la realidad y crea ficción**

El ver y el mirar, como extremos polares entre el estímulo y la interpretación (la percepción que cobra sentido) actúan en torno al artefacto ocular, el ojo. La expansión potenciadora de ese artefacto gracias a la integración de dispositivos oculares –telescopios, microscopios, cámaras de vigilancia, web cams, lupas, nanocámaras quirúrgicas– implica una nueva dimensión y función tanto del espectador –el que mira–, como del que entra en escena, en general de la puesta en escena. La irrupción de estos dispositivos en la producción y en la creación teatral y performativa en general abren un campo de investigación gigantesco para las artes escénicas, que

---

<sup>3</sup> Imagen recuperada de: <http://musicspanishrevolution.wordpress.com/2011/08/23/%E2%80%99Cterra-baixa-reload%E2%80%99D-la-fura-dels-baus-emociona-con-su-reinterpretacion-del-clasico-de-guimera/>

articulan en su quehacer actual nuevas formas de presencialidad. El hecho de encontrar actualmente presencias virtuales en fenómenos estéticos inaugura un territorio de acción y de investigación del cual esta investigación/creación pretende dar cuenta a través de la experiencia lograda durante la configuración de la obra y las presentaciones realizadas.

Pero antes, me parece importante referenciar dos trabajos que sirvieron de antecedentes fuertes para la obra realizada, en los dos, la existencia de la web cam fue fundamental. La primera de ellas es la obra “Telematic Dreaming” (1992) dirigida por Paul Sermon. La obra permitía que existiese un juego que relacionaba el cuerpo y la cama. En dos habitaciones contiguas había una cama y en el centro de los cuartos un computador que registraba lo que aparecía en cada una de ellas. En cada habitación había cámaras web y video proyectores que captaban o reproducían lo que sucedía en cada cuarto. La mezcla de lo capturado y lo registrado hacía posible que la persona estuviera acostada con una persona virtual que estaba en la habitación contigua. El juego posibilitaba que, virtualmente, una persona estuviera al lado, encima o debajo de la otra. Los participantes iban de un cuarto a otro en un juego continuo de exploración.

La experiencia de Sermon amplía así el concepto del cuerpo virtual en tanto que no ofrece la mirada física del cuerpo sino que hace posible reflexionar en torno a la reunificación de cuerpos, más allá del “*out body*” de la realidad propio del ciberespacio. Al respecto afirma Susan Kozel (2007).

Theorist and artists such as Randall Walser and Myron Kueger who claim that virtual technology changes what it means to be human, that it radically alters human perception, are not simply referring to the voyage out, but the inevitable return and the lasting effect that the outward motion leaves on the reunited body. It is here that the political dimension of virtual reality resides (p. 101).

En 1997, bajo la dirección de Susan Kozel se desarrolla el proyecto “Ghost and astronauts” un performance que se desarrolla en conexión virtual entre Riverside Studios y The Place Theatre en Londres. La obra permitía una exploración importante en el uso de las cámaras y el movimiento del cuerpo. La simulación de estar en un campo espacial permitía que se ampliara la percepción frente al cuerpo suspendido, fragmentado y digital. Teniendo como base conceptual a Paul Virilio –especialmente su concepto de *Trajectory*-, el proyecto está relacionado con la video conferencia a través del sistema “CU-See Me”; en relación justamente con la fragmentación causada por la interrupción del internet, Kozel (2007) menciona

Trajectory, as understood by Virilio, is linked to proximity and community. When the truly dynamic quality of a trajectory is understood we see its relevance to a moving art form such as dance. With constant movement -- which need not be equated solely with speed for we can follow a trajectory even through stillness -- we have a constant interaction between bodies and the creation of space. Work through CU-SeeMe videoconference link calls attention to the never ceasing flow of interaction between bodies, spaces and equipment by means of consistent interruption.

Como se puede ver, el trabajo con web cam no sería un hallazgo de la investigación realizada por nuestro equipo, toda vez que, si la idea era poner una pantalla como soporte de un performance. Dicho de otro modo, el interés estaba centrado más que en el uso de la web cam en un espectáculo, en la utilización del dispositivo dentro del contexto en el cual fue creado, en este orden, pensamos en que la obra se desarrollara sólo a través de la pantalla del computador, dejando de lado la escenificación en un teatro. La utilización de la virtualidad y la instalación en el ciberespacio se convirtieron en la meta para el desarrollo de la poésis.

Autores como Virilio o Baudrillard, citados por Parente, mencionan que lo virtual se sitúa como “rival de la naturaleza: estética de la desaparición que reemplaza lo real: estética de lo hiper-real que quita su potencia a lo real; agujero negro que aniquila el referente” (Parente, 2002, p. 216). Es interesante ver que lo virtual aparece como una categoría estética que hace emergencia de imágenes estáticas o móviles que confrontan la realidad porque actúan como espejo de ésta. De esta manera, el mundo ficcional que se armaría aparecería como espejo hiper-real que involucraba a quienes estaban de cada lado de la cámara pero unidos en el ciberespacio.



La web cam instauro un ojo electrónico, una mirada digital que desea ver en tiempo real y que no acepta el pregrabado, el video preparado. En la obra, las continuas fragmentaciones de la frágil comunicación virtual crean una sensación de realidad, de observación en directo, pero no de un mundo real sino de uno transformado en ficción, hiper-enlazado e hiper-real. Algunos espectadores (no de los que interactuaban sino de los que ingresaban sólo como espectadores) hablaban de tener la sensación de estar frente a una película que sucedía en tiempo real. La condición efímera del teatro o del performance se cumple en la obra toda vez que nunca se desarrollará de la misma manera, por virtud de la interacción, haciendo que el final fuera difuso y aumentando las posibilidades de juego que no tienen las películas de cine por su condición finita. Al decir esto no estoy poniendo en la balanza los alcances y efectos que provoca el cine o el teatro interactivo en la virtualidad, sólo estoy mostrando que hay aspectos que implican una cercanía y a la vez puntos distantes respecto al uso de cámaras y proyección de las mismas en el desarrollo de universos ficcionales.

Antes de la película de los hermanos Lumière sobre la llegada del tren o la salida de la fábrica, existieron otras relacionadas con la filmación de obras de teatro. Estas últimas, las realizadas por Max y Emile Skladanowsky, no tuvieron un efecto tan certero dado que se trataban de la filmación de una ficción. Lo que impactó al público de la Francia del siglo XIX fue la captura de la realidad “El cine es un arte que se construye automáticamente con la realidad” (Raciére, 2005). Es la realidad a través del lente lo que impacta, lo que seduce al espectador. Él acepta que lo que ve es una ficción pero con importantes conexiones de realidad hasta el punto de involucrarse con ella. En este punto se centró la exploración, razón por la cual la disposición de la cámara no era simplemente la de mostrar un rostro, sino que la tarea del performer frente a la web cam era la de construir un universo que provocara sensaciones en los espectadores.

Movimientos de cámara, juegos de planos, fueros de campo, todo ello otorgaba a la presentación una sensación que modificaba el uso de la web cam de sólo mostrar a quien está del otro lado. Las imágenes 5, 6 y 7 permiten dar cuenta de la libertad del juego del performer mientras los espectadores conservan un accionar típico en la comunicación virtual.



Imagen 5. Escena del performance “Erase una fiesta” emitido desde Manizales, Colombia.



**Imagen 6.** Escena del performance "El borde de todas las cosas" emitido desde Córdoba, Argentina.



**Imagen 7.** Escena del performance: "La inminente ausencia que anuncio". Emitido desde Argentina.

Cada performance se realiza desde las casas o espacios íntimos y significativos de los performers provocando que el ojo del espectador haga parte de ese espacio que es al mismo tiempo real y ficcional. Simulacro tal vez de la realidad que motivaba a quien estaba de espectador a develar todo lo que contenía el campo mostrado, Es decir, que la mirada del espectador era, en casi todos los casos, exploratoria y no centrada en el rostro del otro sino en el universo que estaba contenido en la pantalla. Eduardo Russo, al referirse al ciberespacio, habla de la mirada táctil, quizá eso es lo que se buscaba con cada propuesta, en donde cada ojo expectante fuera guiado "por un deseo de

contacto, lanzado a la exploración de lo inmediato y en tiempo real... Se trata de estar allí y al instante, aunque a cada instante comprobando que el allí deseado asume la localización de todas partes y ninguna a la vez” (Russo, 2007, p. 420).

#### **4. A manera de plano final**

El haber logrado que la pantalla fuera el soporte de la obra, permitió descubrir un universo interesante que aún está en proceso de construcción. Confesionarios, cuerpos escindidos, no sólo se convirtió en la segunda obra de un colectivo de personas que busca nuevas maneras de relacionar el arte y las nuevas tecnologías, sino que la apuesta ha generado nuevas rutas que seguramente se explorarán en la última de las obras que se tienen programadas bajo esta categoría de “Teatro Interactivo en la Virtualidad”. Dentro de estas rutas está la de continuar el camino de arte colaborativo gracias al ciberespacio, que como lo menciona Pierre Levy “Designa en ella el universo de las redes numéricas como lugar de encuentros y aventuras” (Levy, 2007, p. 396).

Otro de los caminos está relacionado con la persistencia y la resistencia. Las dificultades de emisión, de recepción, las caídas de internet, las fragmentaciones, generan importantes desgastes que requieren de firmeza para continuar en un territorio que se enuncia como inestable y móvil. Al respecto Eduardo Russo advierte, al hablar de las nuevas modalidades del cine, que pueden transpolarse en extenso a cualquiera de las artes, que “la multiplicidad de experiencias nos obliga a la detección de fenómenos cambiantes, inestables, lejos de la estabilidad asignada a las prácticas y condiciones sociales asentadas” (Russo, 2007, p. 417). Fragilidad que estamos dispuestos a sumir.

#### **Referencias**

- Dubatti, J. (2012). *Introducción a los estudios teatrales*. Buenos Aires: Atuel.
- Dubois, P. (2000). *Vídeo y teoría de las imágenes*. En P. Dubois, *Video, cine, Godard*. Buenos Aires: Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires.
- Gotor, P. (2010). *Del precine al postcine. Fantasmagoría y cine digital*.
- Kozel, S. (2007) *Closer: Performance, technologies, phenomenology*. Massachusetts Institute of Technology.
- Kozel, S. (1997) “Ghost and astronauts”. *Performance*. Estados Unidos.
- Levy, P. (2007). *Inteligencia Colectiva*. En L. Jorge, *El medio es el diseño visual* (pág. 702). Manizales: Universidad de Caldas.
- Parente, A. (2002). *El cine del pensamiento o lo virtual como nunca visto*. En E. Alliez, Gilles Deleuze. Medellín: Euphorion.
- Raciére, J. (2005). *El destino del cine como arte*. *Cahiers du cinema* (598).
- Russo, E. (2007). *El Ojo electrónico: mirada, cuerpo, y virtualización*. En J. L. Ferla, *El Medio es el diseño audiovisual* (pág. 417). Manizales: Universidad de Caldas.
- Santaella, L. (2007). *De la cultura de los medios a la cibercultura*. En J. LaFerla, *El medio es el diseño audiovisual* (pág. 702). Manizales: Universidad de Caldas.
- Sermon, P (1992). *Telematic Dreaming*. *Performance*. Estados Unidos.

## Blogs

Navarro, B (2012, 2 de noviembre) Recuperado de: <http://beadever.blogspot.com/2011/03/fantasmagoria.html>

Word press.com (2012, 31 de octubre) Recuperado de: <http://musicspanishrevolution.wordpress.com/2011/08/23/%E2%80%9Cterra-baixa-reload%E2%80%9D-la-fura-dels-baus-emociona-con-su-reinterpretacion-del-clasico-de-guimera/>