

Indagación en el territorio de la performance y las nuevas poéticas tecnológicas: las instalaciones escénicas interactivas en tiempo real

por Alejandra Ceriani (UNLP)

1- Introducción

En base a dos experiencias sobre procesos del cuerpo en movimiento con sistemas interactivos de lenguaje multimedia, se originaron algunas reflexiones que atañen tanto a lo particular de las disciplinas artísticas, la danza performática y el arte interactivo, así como a su mixtura. Hacemos referencia a dos proyectos: Proyecto Hoseo¹ y Proyecto Speak² performances interactivas de carácter escénico desarrollados actualmente en diversos ámbitos afines.

Los aspectos centrales que detallaremos, estarían dados por la redefinición de los propios lenguajes disciplinares puestos a interactuar con los dispositivos e interfases. Los lenguajes disciplinares entendidos como campos de incumbencia: la danza, la performance, el arte interactivo, el arte sonoro, el lenguaje audiovisual digital, lo escénico en general. Estas disciplinas cambian su modo de abordaje, a nuevas herramientas de producción, de reflexión y comprensión. Se abren otras instancias, otra gramática del cuerpo, una nueva realidad mixta de mayores combinaciones posibles y por lo tanto de mayor complejidad.

2- Sobre el espacio y el tiempo. Lógica y expresividad de lo instantáneo

Para introducirnos en el tema de las instalaciones escénicas interactivas en tiempo real, repasaremos estos conceptos y sus combinaciones, a saber: performance e interactividad. Hoy las artes escénicas y el arte interactivo se vinculan cada vez mas desde los desarrollos programáticos que facilitan el análisis y el censado de espacios, de patrones de movimiento y de gestualidad. Esto invita a la producción escénica y multimedia actual a convertirse en un campo de experimentación más que en una obra cerrada. Por ende, la circunscripción de las prácticas disciplinares se torna infructuosa ante la ampliación del panorama creativo, productivo y receptivo que inauguran las nuevas poéticas tecnológicas.

¹ Ver material en línea: <http://www.youtube.com/Danzainteractiva>;
<http://speakinteractive.blogspot.com/>; <http://www.tecnoescena.com/contenido.asp?id=151>

² Ver material en línea: <http://www.youtube.com/Danzainteractiva> ;
<http://speakinteractive.blogspot.com/>; <http://www.tecnoescena.com/contenido.asp?id=151>

Podríamos aproximarnos ahora a la siguiente definición, aportada por la performer Alejandra Cosin (2007): “Performance es un concepto escurridizo, tanto que es su propia esencia. Performance es todo y nada, y sabemos que estamos frente -digo mejor: en- una performance, pero no podemos definirla (...) Es su estar allí en presencia, estar y ser al mismo tiempo, transformando el presente, presencia única, irrepetible, absolutamente efímera pero tan incisiva con su objetivo”³ Esta reflexión que describe claramente un punto de vista en la producción de sentido se enlaza, entre otras cosas, con la noción de temporalidad. Desde esta perspectiva, se conecta a un hecho básico en la implementación de una acción interactiva, y es que sea en *tiempo real*. Esta condición no es sinónimo de rapidez, de inmediatez, sino, que se liga a la configuración de la latencia del sistema con la que éste da respuesta al proceso activo de captación y evolución de la información. Vale esta aclaración en la definición de tiempo real pues para la acción performática, la latencia del sonido emitido o de la imagen que se proyecta, por ejemplo, forma parte estructural en el origen de los diseños de los movimientos en lo relativo al material kinético, en la importancia del sentido o percepción del movimiento. La latencia en tiempo real forma parte del material expresivo para la creación gestual del performer.

Siguiendo esta idea de lo temporal no es de extrañar que la performance, o *Arte Acción*⁴ como se da a llamar asimismo, sea a menudo asociada al concepto de flujo, en sentido contrario al de obra con permanencia como cosa, como algo material que, independientemente de su valor estético, ocupa un lugar en el espacio durante un tiempo indefinido. Los realizadores de arte-acción, por ejemplo, querían conseguir que toda dimensión material estable y durable de la obra desapareciera, constituyéndose así, una relación entre flujo y performance. “La performance es la solución que encuentra el artista para resolver el complejo desafío de dar lugar a una "obra artística" sin generar al mismo tiempo un objeto de arte que venga a interrumpir el libre fluir del tiempo. El tiempo recupera su esencial fluidez y la obra de arte supera el riesgo de ser incorporada al tráfico universal de objetos que prolifera hoy sin límites en el sistema comercial local y global. *El flujo no es la*

³ Cosin Alejandra, “Danza y Performance, Encuentro 2007”, .Publicación en revista on line :: Malabia :: arte, cultura y sociedad | Barcelona, Montevideo, La Plata. |. Año 3 | marzo 2007; http://www.revistamalabia.com.ar/web_06/web_31/notas/pdf/nota_14.pdf.

⁴ Itzel Rodríguez Mortellaro, “Arte de acción “: La acción no es actuación. Las obras se planean para un instante y lugar específico en que se desarrollan, la experiencia se da en el instante. El artista puede manipular diversos objetos o materiales y echar mano de diversos medios como la música, el texto, la iluminación o medios tecnológicos. Siempre alrededor de la acción, punto fundamental”. Publicación on line: <http://performancelogia.blogspot.com/2007/01/arte-de-accin-itzel-rodriguez-mortellaro.html>

performance sino el medio en el cual ésta tiene lugar durante su realización efímera (...) es un tiempo que fluye incesantemente.”⁵

Cada innovación tecnológica nos enfrenta a un nuevo modo de producción de espacio y de tiempo, en donde hoy, más que un enfoque desde la proximidad, se prevalece un enfoque desde lo instantáneo, un espacio y un tiempo actualizable. La performance como lenguaje que incorpora y conjuga el tiempo, el cuerpo y el espacio plantea límites expansivos, que pueden explorarse y descubrirse a partir de una misma acción en un entorno concreto. Podríamos aventurar a decir que el espacio real en estas presentaciones se reconvierte, se reedita en un espacio virtual; y el tiempo se torna instante. El cuerpo deja de presentarse tan solo en el espacio concreto del territorio y pasa a presentarse en el espacio interactivo de la comunicación real-virtual. Este señalamiento lo encuentro significativo: el performer interactivo no solo trabaja con el fluir del espacio y tiempo real sino también con el fluir de un espacio y un tiempo virtual y/o aumentado, recreados por las programaciones del software. El encuentro y el establecimiento de un dialogo con el sistema coloca al cuerpo del performer en esta vivencia espaciotemporal inaudita.

Cuando el artista en su performance interactúa de algún modo con los espectadores, lo hace desde la significación de si mismo y de cómo presenta generalmente su identidad frente a algún otro, de este forma, dependiendo de las particularidades del performer y de su sistemática, velara el significado del si mismo. El espectador, de hecho, es un elemento más de la obra que potenciara al performer a participar simbólicamente en aspectos de su identificación. Esta acción vivificará una sinestesia sugerente en las prácticas lúdicas cuerpo e interfaz; por ello, “(...) en relación con una pragmática del juego, habría que afirmar que el espacio virtual del juego, recuerda la triple constitución esencial de la experiencia festiva: la presencia, la participación y la simultaneidad. Presencia, en tanto que se niega la representación —la repetición o imitación de lo real—, para afirmar la presencia "real" y vital; participación, en tanto que no hay observadores externos y distantes, sino individuos participantes que son, a la vez, protagonistas; y simultaneidad, en tanto que tiempo y espacio adquieren la única dimensión del presente, anulando la sucesión cronológica e instaurando la "lógica de lo instantáneo"⁶ A esta lógica de lo instantáneo podríamos aventurar una *expresividad de lo instantáneo*, es decir, una propuesta de dialogo cenestésico del performer con el sistema escénico implementado.

⁵ Michell Jorge, 2006. “Hipótesis Para Un Arte Post Histórico; Acto Performativo, Flujo Y Sentido”, en *Revista Observaciones Filosóficas*, ISSN 0718-3712; Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile.

⁶ Para ampliar este concepto de *lógica de lo instantáneo* ver en línea: http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/r_digital/teoria/virtual.html

Retomando y por lo categorizado anteriormente, podemos relacionar al arte performático (arte acción, intervenciones, etc.) con esta triple constitución de la experiencia lúdica y de la lógica y la expresividad de lo instantáneo, completándole otra tríada: colectividad, biografía y cultura; tres referentes que permiten establecer algunas de los territorios sobre los cuales las nuevas formas del arte extienden el conocimiento. Cada una de estos territorios de estudio ha tenido en los años siguientes importantes desarrollos del mismo modo que nuevas problemáticas emergen, particularmente en la relación del Performer con los dispositivos tecnológicos que han aparecido en su entorno. Los ensayos del arte con la tecnología nos permiten aproximarnos a una tecno-experiencia en que el cuerpo y su accionar en tiempo real están directamente involucrados.

3- El arte con interactividad electrónico/digital

Consideramos arte interactivo, dentro del contexto del arte performático o arte del movimiento, como aquel que permite integrar la acción del cuerpo en el discurso de una instalación escénica, electrónica/digital, en tiempo real. La interacción está dada puesto que el lenguaje de movimiento o la acción del cuerpo, modifica, va transformando esa propuesta escénica. Pero, a diferencia de una obra de arte interactivo que se ofrece al público como interactor, en una instalación escénica para bailarines o performer, se hablaría de una mínima comunidad de artistas y roles: coreógrafo y bailarín/es, y/o Performer en conjunción con un sistema escénico interactivo.

Esto nos propone reconfigurar textos sobre obra interactiva y ampliarlos dando posibles respuestas a esta practica de disciplinas en conjunción.

“La responsabilidad del artista no estriba en crear el discurso, sino en crear la gramática con la que el público construirá el discurso. Cuando usamos el concepto de gramática, lo hacemos haciendo alusión a las “gramáticas generativas”, que son un conjunto de reglas con las que se pueden construir todas las oraciones aceptables de un lenguaje (...). Es decir, que el artista construye un conjunto de reglas, de entre las que el público puede elegir para desarrollar su propio discurso. Si bien el autor no puede saber qué es lo que el público hará, el público tampoco puede hacer cualquier cosa, dado que las reglas están determinadas por el artista. Por eso es muy importante que el “artista interactivo” construya una gramática realmente variada y rica, de gran potencialidad, dado que esta gramática, si bien no determina el discurso del público, sí decide los límites del territorio accesible por este.”⁷ Esta idea de la constitución de una gramática del artista interactivo es absolutamente sugerente para pensar una gramática generada a partir de esta interacción del cuerpo con

⁷ Causa Emiliano, 2006. “Los Virus En El Arte El Desarrollo De La Instalación Tango Virus”, en Publicación “Inter/activos, Ambientes, Redes. Tele actividad”. Programa de Arte Interactivo II, 2006. A cargo de Rodrigo Alonso y Mariano Sardón. Espacio fundación Telefónica, PG. 22.

los sistemas, reorganizando una nueva escritura del cuerpo, una nueva gramática, que constituiría un nuevo sustrato de realidad sincrónico con aquellos sustratos que se han ido desplegando históricamente.

En primer lugar, es preciso señalar que existe una gramática de la danza para la formación y se refiere exclusivamente a la danza académica, tanto clásica como contemporánea. El interés, por ejemplo, del coreógrafo, bailarín y estudioso Merce Cunningham; en la tecnología contemporánea; lo ha llevado a trabajar con programas, y, ha sido uno de los primeros coreógrafos que se ha interesado por el movimiento generado por la computadora. “El ordenador te da muchas posibilidades a la hora de concebir movimientos nuevos, te abre la mente a nuevas posibilidades.”⁸

Aún existe la necesidad de fijar teóricamente y entender científicamente un conocimiento concreto de la práctica de la danza con su técnica desarrollada en cada detalle, con su complicada nomenclatura y es una deuda a nivel de la información coreográfica. “No tenemos todavía una ciencia de la danza; es más, no existe ni siquiera un estado pre-científico de la coreografía.”⁹ Y tal vez, justamente, estos nuevos medios le faciliten a la danza, al lenguaje del movimiento en todas sus expresiones, herramientas para su anotación, para su traducción.

Por otra parte, decir lenguaje de movimiento en danza no es igual a decirlo desde la performance. Un performer puede estar o no formado en la disciplina de la danza académica y sus especificidades técnicas y compositivas. Por lo que abogaremos en hablar de *prácticas corporales especializadas*, en un sentido amplio pero en donde, de todas maneras, existe conciencia del cuerpo en movimiento, de la gestualidad expresiva. De una u otra manera, al entrar en diálogo con los dispositivos e interfases, el cuerpo especializado debería justamente proponer una gramática propicia en sintonía con esta gramática generativa que se propone en párrafos anteriores. La construcción de un discurso tendría que ver con: la implicación cenestésica y kinésica de quien interactúa con el sistema; el análisis a partir de una ergonomía interactiva, el tratamiento del gesto en el diálogo cuerpo-interfaz; como proposiciones factibles a dicha tarea.

4- ¿Que sería un performer interactivo?

⁸ Ver Nota completa en línea:
http://www.elcultural.es/version_papel/TEATRO/1921/Merce_Cunningham

⁹ Salgado Carretero J. B., “Las nuevas tecnologías y su aplicación al aprendizaje y anotación coreográfica en sus técnicas clásicas y contemporáneas”; en Revista Arte, Individuo Y Sociedad; ISSN en papel 1131-5598 / 1695-9477; Servicio de Publicaciones de la Universidad Complutense de Madrid; En línea: <http://revistas.ucm.es/bba/11315598/articulos/ARIS9090110199A.PDF>; ISSN Electrónico 1988-2408.

Esta conjunción de los términos performance e interactividad, se acuña de manera más óptima y eficaz si lo llamamos *metaformance*¹⁰. Gianetti (1994), bajo este concepto de metaformance, establece la conexión entre la idea de construcción del cuerpo, la metáfora tecnológica y la noción de proceso estético. Trazándose una primera asociación, una mixtura entre el cuerpo y el cálculo, la improvisación y el algoritmo, se definiría más por el contexto que por el medio. Ese contexto al que hacemos referencia, requiere de una indagación que tome como objeto de análisis las posibilidades del propio lenguaje de movimiento en vínculo con la herramienta digital. Para ello es necesario, en primer término, la gestión de marcos de investigación que contribuyan a explorar, reflexionar y producir sobre la interacción entre cuerpo y sistema en las creaciones de danza, performance o metaformance en tiempo real y, en segundo término, una labor de análisis de las herencias y avenencias de este contexto con el grueso de la producción cultural contemporánea.

Más importante que el nivel de tratamiento de la producción es el grado de investigación y, en ese sentido, me atrevería a afirmar, aun a sabiendas de mis límites de conocimiento al respecto, la relevancia de las matemáticas, de la utilización de los patrones numéricos para desarrollar conceptos artísticos bajo una revalorización de la relación entre la lógica y la forma. Las performances interactivas o metaformance con dispositivos numéricos modifican no solo la noción de espectáculo, sino también del cuerpo puesto en acción, del lenguaje de movimiento, en las hoy dadas a llamar *Escenas o Performances Digitales o numéricas*.

Si bien podemos encontrar vías de justificación para los términos vinculados *performance interactiva*, nos queda definir a un performer interactivo. “Lo primordial no se encuentra, por ende, en el cuerpo como tal (en la carne), sino en el proceso de creación: en el “sujeto-proyecto”¹¹, afirmara Flusser (1994). Y aquí traeremos a colación una cita de Susana Tambutti (2008) que hace tambalear las posibles negociaciones de sentido entre la materia física y la materia virtual: “El cuerpo es hoy en la danza el problema”¹². Tenemos que

¹⁰ Claudia Gianetti, “Metaformance-El sujeto proyecto”, Texto publicado en catálogo del Museo de arte Moderno, (Código: C-3198) : Luces, cámara, acción (...) ¡Corten! Video acción: el cuerpo y sus fronteras”. IVAM Centre Julio Cortazar, Valencia 1997. Gianetti: “En 1994, cuando propuse agrupar las diversas manifestaciones performáticas que utilizan las nuevas tecnologías audiovisuales y sistemas interactivos o telemáticos bajo el término de Metaformance, señalé la tendencia general del Media Art a potenciar el desarrollo de la interfaz entre la obra y el espectador/usuario”. Ver en línea: http://www.artmetamedia.net/pdf/Giannetti_Metaformance.pdf

¹¹ Flusser Vilém, "Filosofía de la caja negra", Publicado en: MACHADO, Arlindo. El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas. Buenos Aires: Libros del Rojas, 2000. Ver en línea: <http://www.arteuna.com/CRITICA/Machado.htm> (Registro a la propiedad intelectual N.706.777)

¹² Tambutti, Susana. “Danza o el imperio sobre el cuerpo”. [Conferencia presentada en el V Festival Internacional de Buenos Aires, 2005.]. Inédito. Ver en línea:

contemplar que lo primordial para la interacción performática en tiempo real, es que hay cuerpo. Este cuerpo en acción pareciera que se torna contrapuesto: el cuerpo es carne pero también es imagen, píxel, interfase. El cuerpo vuelve a problematizar el estado de la cuestión: ¿Cómo se incorpora a la digitalización, al número, al algoritmo, sin ser obstáculo y sí herramienta, expresión? ¿Se trata de actitudes y de posturas que se regulan frente a las facultades que le proponen los dispositivos, las programaciones, los algoritmos? Los aspectos metodológicos tradicionales tanto de la formación disciplinar, de la creación coreográfica así como de la ejecución; se construyen sobre ciertos parámetros organizados. Es esencial que esta nueva práctica de creación de movimientos sea colocada en un contexto híbrido y complejo, tal como lo expresa Brisa Muñoz (2008), performer e investigador chilena, a saber: “Ya que a pesar de que la tecnología puede ser un medio de aplicación exacta, la combinación del cuerpo vivo en movimiento y la máquina se instalan en una relación dialéctica de control / descontrol y esto no en el sentido de no conocer el sistema aplicado, sino más bien que la interfaz se establece sobre ciertos parámetros que pueden ser modulados cada vez de manera diferente dependiendo de los estados físicos, emocionales, ambientales y anímicos del cuerpo. Esto se acerca a la idea básica de la ciencia, el “experimento”, el acercamiento empírico en busca de conocimiento”¹³

La interfase, tiene como destino hacer viable a nuestro cuerpo las representaciones necesarias para sustentar el fenómeno; y la metáfora tiene como destino transmitir un mensaje, un concepto. Metáfora e interfase ligan al cuerpo liberando sus potencialidades: cualidades sonoras y visuales. El gesto se torna pluridimensional, gráfico, sonoro. Reinstauramos al gesto corporal como una ergonomía interactiva desde donde modificar mecanismos de producción, investigación, formación y transmisión. Desde este posicionamiento podemos salir al cruce a esta materialidad del cuerpo puesta en jaque, citando otra argumentación en pos de una nueva morfogénesis: “Propongo, enunciara Jaime del Val (2008), una doble pirueta: para deshacer las categorías hegemónicas que constituyen al sujeto en términos de género, sexualidad, clase, especie, raza, edad, salud o forma corporal no se trata solo de producir nuevas anatomías, sino que se trata en definitiva de construir un cuerpo pos-anatómico, irreductible a las cartografías de los modos conocidos

<http://movimientolaredsd.ning.com/profiles/blogs/>; Post de la Red Sudamericana de Danza. Argentina. Octubre 27 del 2008.

¹³ CAIDA LIBRE/ BRISA MP (Santiago de Chile), “PROCESOS. Aproximaciones a las prácticas artísticas ligadas al cuerpo y la tecnología”, texto inédito. Ver en línea:

<http://www.danzaeinterfacechile.com>

de representación”.¹⁴ Entendiendo al cuerpo no como materia inalterable, sino como campo de fuerzas relacionales. El Performer interactivo emplazaría cuerpo y sentido a través del lenguaje no verbal, expresando la relatividad espaciotemporal de los conceptos de captación, de transitoriedad, de aprehensión. “En el caso de las prácticas artísticas se trata por un lado de cuestionar la anatomía sensorial sobre la que se han construido las diferentes disciplinas, posibilitando disciplinas híbridas, intermedias o totalmente nuevas, con el surgimiento de nuevas formas de percepción y de nuevos conceptos de propiocepción que rebasan la representación. La concepción anatómica de los cinco sentidos independientes es obsoleta.”¹⁵

La exploración en el campo de una gramática del lenguaje de movimiento, esta aun en ciernes. Los motores, las dinámicas, los diseños propios del cuerpo en movimiento, están en proceso de conformación; una latencia que se hace presente en el cruce o disposición con el andamiaje tecnológico. Por lo tanto, el dualismo cuerpo físico, cuerpo virtual, proyectado, es parte constitutiva de estas propuestas de interacción en tiempo real. Una performance interactiva, un metaformer, lidiaría con esta dualidad, o mejor expresado, esta dualidad forma parte de la ejecución, de la puesta en dialogo con /entre el dispositivo, la interfase, el software y un cuerpo/s en movimiento. La conformidad de la idea de un sujeto-proyecto en un cuerpo-proyecto, contempla en esta instancia, como ya se ha sugerido, la generación de un cuerpo crítico en expansión.

Bibliografía consultada

-AAVV, 2003. *Arte, Cuerpo y Tecnología*; Ediciones Universidad de Salamanca, España.

-AAVV, 2007. *Creación Coreográfica*, Libros del Rojas, UBA, Bs. As.

-AAVV, 2006. *Interactivos: Espacio, Información, Conectividad, Programa de Arte Interactivo 2005*, Ed. Espacio Fundación Telefónica. ISBN-10: 987-22870-3-1, Bs. As.

¹⁴Jaime del Val, COREOGRAFÍAS GLOBALES: LOS NUEVOS IMPERIOS Y LAS NUEVAS RESISTENCIAS, Producción del afecto, estandarización de cuerpos y estéticas de resistencia en el pos-posmodernismo. Revista Artnodes, Arte, Ciencia y Tecnología, Universitat Oberta De Catalunya, Número 6 (2006) | ISSN 1695-5951. Ver en línea: <http://www.reverso.org>

¹⁵ *Ibíd.*, cita 14:” (...) las teorías cognitivas contemporáneas no tienen un consenso sobre cuantos sentidos tenemos, unas hablan de quince, otras de 33, y todas hacen referencia al funcionamiento intermodal: el cruce e interrelación permanente entre modalidades perceptivas, una visión que choca con la tradición que clinaliza la sinestesia calificándola de enfermedad. Todo ello tiene consecuencias trascendentales para la redefinición, no solo de las disciplinas artísticas, sino de todos los modelos, arquitecturas y tecnologías de la comunicación-información-relación, de toda la anatomía del organismo social”.

- AAVV, 2008. *Interactivos: Ambientes, Redes, Tele actividad, Programa de Arte Interactivo 2006*, Ed. Espacio Fundación Telefónica 2008. ISBN-978:987-24475-2-6. Bs. As.
- Benjamín Walter, 1972. "El autor como productor", en *Tentativas sobre Brecht, Iluminaciones III*, pp.134, 1998, Ediciones Taurus, Bs. As.
- Bonsiepe Gui, 1999. *Del objeto a la interfase*, Ed. Infinito, Bs. As.
- Causa Emiliano, 2006. "Los Virus En El Arte El Desarrollo De La Instalación Tango Virus", en Publicación *Inter/activos, Ambientes, Redes. Tele actividad. Programa de Arte Interactivo II, 2006*. A cargo de Rodrigo Alonso y Mariano Sardón. Espacio fundación Telefónica, PG. 22. Bs. As.
- Cosin Alejandra, 2005. "Cuerpo y Tecnología, Cuestión de Piel", en *Revista Funámbulos Cultura desde el Teatro*, Año 8 n° 23, PG. 35, Junio/ Agosto, Bs. As.
- Deleuze Gilles, 1991. *La imagen-Movimiento/Estudios sobre Cine*, Ediciones Paidós, Bs. As.
- Deleuze Gilles, 2005. *La imagen-Tiempo /Estudios sobre Cine*, Ediciones Paidós Comunicación, Bs. As.
- Del Val Jaime 2006. "Coreografías Globales: Los Nuevos Imperios Y Las Nuevas Resistencias, Producción del afecto, estandarización de cuerpos y estéticas de resistencia en el pos-posmodernismo", en *Revista Artnodes, Arte, Ciencia y Tecnología*, Universitat Oberta De Catalunya, Número 6 (2006) | ISSN 1695-5951. España.
- Didi-Huberman, Georges, 1997. *Lo que vemos, lo que nos mira*, Manantial, Bs. AS
- Flusser Vilém, 2000 "Filosofía de la caja negra", Publicado en: MACHADO, Arlindo. *El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Libros del Rojas, Bs. As.
- Giannetti Claudia, 2001. *Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica, la interfaz y el juego*; Media Centre d'Art i Disseny. Sabadell-Barcelona, España.
- Gianetti Claudia, 1997. "Metaformance-El sujeto proyecto", Texto publicado en *Catálogo, Museo de Arte Moderno*, (Código: C-3198), "Luces, cámara, acción (...). ¡Corten! Video acción: el cuerpo y sus fronteras". IVAM Centre Julio Cortazar, Valencia, España.
- Gutierrez Lourdes C., 2000. Tesis Doctoral: Arte de Internet: Génesis y definición de un nuevo soporte artístico (1995-2000). Universidad del País Vasco, Euskal Herriko Unibertsitatea. Facultad de Bellas Artes. Departamento de Pintura. En línea: http://www.ehu.es/arteytecnologia/lcilleruelo/textos/arte_de_internet.pdf
- Isse Moyano Marcelo, 2006. "La danza moderna argentina cuenta su historia", Ediciones Artes del Sur, Bs. As
- Jaime del Val, 2006. "Coreografías Globales: Los Nuevos Imperios Y Las Nuevas Resistencias, Producción del afecto, estandarización de cuerpos y estéticas de resistencia en el pos-posmodernismo"; en *Revista Artnodes, Arte, Ciencia y Tecnología*, Universitat Oberta De Catalunya, Número 6 (2006) | ISSN 1695-5951. España.
- Laban, Rudolf, 1928. *Apuntes De Esfuerzo Y Forma*, (trad. Silvana Cardell), 1992, Bs. As.

- Le Breton, David, 1995, *Antropología Del Cuerpo y Modernidad*, Nueva Visión, 2002, Bs. As.

- Michell Jorge, 2006. "Hipótesis Para Un Arte Post Histórico; Acto Performativo, Flujo Y Sentido", en *Revista Observaciones Filosóficas*, ISSN 0718-3712; Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile.

- Oliveras Elena (ed) 2008, *Cuestiones de Arte Contemporáneo. Hacia un nuevo Espectador en el Siglo XXI*, Emecé Arte, Bs. As.

- Salgado Carretero J. B., 2007. "Las nuevas tecnologías y su aplicación al aprendizaje y anotación coreográfica en sus técnicas clásicas y contemporáneas"; en *Revista Arte, Individuo Y Sociedad*; Servicio de Publicaciones de la Universidad Complutense de Madrid; ISSN en papel 1131-5598 / 1695-9477, ISSN Electrónico 1988-2408. España.

- Sánchez José Antonio y Jaime Conde-Salazar (Editores): 2003. "Cuerpos sobre blanco", Colección Caleidoscopio, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, España.

- Tambutti, Susana, 2008. "Danza o el imperio sobre el cuerpo". [Conferencia presentada en el V Festival Internacional de Buenos Aires, 2005.]. Inédito. Ver en línea: <http://movimientolaredsd.ning.com/profiles/blogs/>; Post de la Red Sudamericana de Danza. Argentina. Octubre 27 del 2008.

- Vilém Flusser, 2000. "Filosofía de la caja negra", Publicado en: MACHADO, Arlindo. *El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Libros del Rojas, UBA, Bs. As.