

- (2002d). «Ulises». *Reseña* 338, 32.
- (2002e). «Tras las tocas». *Reseña* 340, 10.
- (2002f). «Sarah Kane». *Reseña* 337, 12.
- (2003a). «Tríptico de la aflicción». *Reseña* 348, 12-13.
- (2003b). «La historia de Ronald, el payaso de Mcdonald's». *Reseña* 348, 11.
- (2003c). «24/7». *Reseña* 345, 38.
- MEDINA VICARIO, Miguel (2001a). «Luisa». *Reseña* 326, 37.
- (2001b). «Canon perpetuo». *Reseña* 326, 37.
- MIRALLES, Alberto (1994). *Aproximación al teatro alternativo*. Madrid: Asociación de Autores de Teatro.
- PÉREZ-RASILLA, Eduardo (2001a). «Atrabilis». *Reseña* 326, 39-40.
- (2001b). «La fuerza de la costumbre». *Reseña* 331, 32.
- (2002a). «Compré una pala en Ikea para cavar mi tumba». *Reseña* 339, 37.
- (2002b). «Viajeras». *Reseña* 337, 14-5.
- (2002c). «Extinción». *Reseña* 344, 8.
- (2002d). «Sigue la tormenta». *Reseña* 334, 25-26.
- (2002e). «Mi lucha». *Reseña* 334, 25.
- (2002f). «Dani y el profundo mar azul». *Reseña* 335, 35-6.
- (2003a). «La escala humana». *Reseña* 345, 36.
- (2003b). «Intimidad». *Reseña* 355, 11.
- (2003c). «Nada es casual». *Reseña* 352, 11-12.
- (2003d). «Sin sombra de duda». *Reseña* 350, 11.
- (2003e). «Werther». *Reseña* 347, 11.
- (2003f). «Folie a deux». *Reseña* 350, 15.
- (2004a). «Eso sí que no». *Reseña* 357, 36.
- (2004b). «Los días que todo va bien». *Reseña* 357, 31.
- (2004c). «Sr. Pirandello, le llaman por teléfono». *Reseña* 357, 33.
- SANCHIS SINISTERRA, José (2002). *La escena sin límites*. Ciudad Real: Ñaque.

La pantalla en escena. Las tendencias tecnológicas en el teatro del siglo XXI

José María Paz Gago
Universidade da Coruña

El pasado mes de mayo tuve ocasión de asistir al estreno en Moscú de *Glinka, una fantasía española sobre los últimos meses de la vida de Mihail Glinka*, según reza el subtítulo de esta pieza, en la que el escritor aragonés José Aranda recrea la vida del gran compositor ruso que vivió en España entre 1844 y 1847. La puesta en escena del barcelonés Joan Frank Charansonnet estaba presidida por una pantalla central en la que se realizaba la videoproyección de diversas imágenes, con la doble funcionalidad de plasmar la inspiración musical de Glinka y de centrar la atención del espectador durante las transiciones entre escenas.

El procedimiento resulta eficaz cuando visualiza las partituras imaginadas por el compositor, reflejadas en la pantalla para materializar gráficamente la música que Glinka está concibiendo; pero resulta artificial cuando una especie de videoclip experimental muestra imágenes casi surrealistas de un árbol que crece a ojos vista, sobre un cielo azulado de fondo, en las complejas y mal resueltas —al menos en el estreno— transiciones escénicas.

He aquí las dos caras de la misma moneda: la utilidad y la inutilidad de la tecnología audiovisual en la escena teatral, su eficacia estética al servicio del espectáculo teatral o la mera concesión artificial y artificiosa. Sólo cuando la imagen grabada se integra en la ficción escénica, cuando tiene una justificación argumental y estética, es útil y eficaz espectacularmente; en caso contrario, estamos ante un artifi-

cio vacuo, ante un alarde tecnológico fatuo o pretencioso que nada añade, sino todo lo contrario, al espectáculo teatral.

El diálogo intersemiótico entre espectáculo y tecnología es tan antiguo como la civilización occidental, en cuyos albores se inició la expresión teatral. Como he afirmado en otras ocasiones, desde la Antigüedad griega, en efecto, el teatro estuvo familiarizado con las técnicas y tecnologías del pasado, del presente y del futuro. No solamente ensayó y utilizó con intensidad las más innovadoras invenciones de cada época histórica, sino que la escena teatral sirvió de campo de experimentación para maquinarias e invenciones de todo tipo: linternas, dispositivos de iluminación o de proyección, mecanismos de movimiento horizontal o vertical, subterráneo o aéreo; para el gas y la energía eléctrica, para los primeros pasos del cinematógrafo y para los más diversos y avanzados inventos audiovisuales, analógicos o digitales, simulados o virtuales. María Ángeles Grande hace el paralelismo entre las propuestas tecnológicas de los teóricos del teatro de principios del siglo pasado, Appia (1883-86) y Craig (1905, 1913), y la revolución que conocen las artes del espectáculo en estos inicios del siglo XXI, como consecuencia de la integración masiva y sistemática de las tecnologías audiovisuales y digitales: «En la disimetría de este nuevo arte de contrastes que auspicia Craig podemos encontrar un precedente inquestionable para las representaciones multimedia contemporáneas» (Grande Rosales, 1997: 196-197).

La óptica y la acústica; la luminotecnia o la fotografía; la escenografía, la arquitectura y la geometría; de la ingeniería mecánica a la cibernética, las estrategias de representación imaginaria, desde la ilusión de la perspectiva a los espacios tridimensionales, hicieron y harán de las artes del espectáculo un prodigioso banco de pruebas de los avances científico-tecnológicos y de innovaciones de toda suerte. Y, claro está, la revolución audiovisual que comenzó tímidamente a finales del siglo antepasado no podía ser ajena a esta dinámica: pantallas grandes y pequeñas, omnipresentes o simuladas, en proyección frontal o en retroproyección, analógicas o digitales, han invadido la escena contemporánea desde los albores del cinematógrafo Lumière.

Ya a principios del siglo XX, en efecto, la pantalla cinematográfica silente se instalaba en el escenario teatral, mediante la proyección de vistas cinematográficas relacionadas diegéticamente con el drama representado (Cabero, 1949). Curiosamente, el comediógrafo Pedro

Muñoz Seca se adelantó a estas prácticas, pues en 1912 estrenaba el sainete *Trampa y cartón*, con ilustraciones mímicas de película. Según informaba el crítico del ABC, «Trampa y cartón tiene, aunque no completamente nueva en nuestra escena, una nota muy original y muy interesantes: la intervención del cinematógrafo en la construcción de los cuadros que simplifican el desarrollo de la acción» (ABC, 22 de diciembre de 1912, p. 16). El recurso se usaba, con eficacia, por otra parte, para representar espacios exteriores, en concreto la campaña mexicana, tal como relataba *El Heraldo*: «la acción se desarrolla unas veces en la escena y otras con visiones cinematográficas por las que se convierten las sábanas de la Bombilla y del Retiro en frondas y praderas mejicanas».

No sé qué casa creadora de films es la autora, pero me consta que ha realizado un magnífico trabajo cinematográfico» (*El Heraldo*, 22 de diciembre de 1912, p. 2). Tres lustros más tarde estrenaba Muñoz Seca *Calamar*, *Casi película policíaca en tres jornadas, divididas en varias partes, con algunos letreros y primeros planos*, según reza el largo subtítulo, que ya explicita el impacto de las técnicas filmicas desde la primera acotación: *Decoraciones y trajes, así como los muebles, en distintos tonos de sepia o de gris, para dar idea de fotografía*¹. El dramaturgo investigaba en aquellos años algo realmente innovador: convertir la escena del teatro en la pantalla del cine, simulando sus códigos cromáticos, actoriales, argumentales y de caracterización; de hecho, el telón recibe en el texto la denominación de pantalla.

Pocos años antes, cuando Sergei Eisenstein desplegaba una intensísima actividad teatral, tras estudiar con Meyerhold en Moscú, asistió en San Petersburgo, en 1922, al primer espectáculo de la FEKS (Fábrica del Actor Excéntrico). Se trataba de *El matrimonio, una electrificación de Gogol*, propuesta experimental de inspiración tecnológica en la que se insertaba un fragmento cinematográfico, *Carlitos y la cocotte Batsy* (1922); quizás sea éste —en el marco de un espectáculo teatral— el primer contacto directo de uno de los mayores genios de la historia del cine con el que será su medio de expresión artística.

Las tecnologías de la imagen analógica se integraron en la escena teatral desde los inicios del cine: lo que pudo parecer en sus comienzos una competición desigual, un enfrentamiento abierto entre espec-

¹ Calamar, *La Farsa* 14, 17 de diciembre (1927).

táculo teatral en vivo e imágenes filmadas, por tanto enlatadas, terminó en complementariedad fecunda, unión estratégica y complicidad estética (cf. Paz Gago, 2002b: 333 y ss.).

Las artes del espectáculo han desarrollado una dinámica positiva de simbiosis de escenario y pantalla, elementos escenográficos y dioramas, trucajes visuales y efectos especiales de todo tipo. La tecnología audiovisual, cinematográfica primero, televisiva después e informatizada últimamente, fue interpretada en sus inicios como una amenaza insalvable para la literatura dramática y para el teatro convencional representado, pero la realidad que se ha ido imponiendo es otra: el impulso de la sofisticación tecnológica no hizo más que complementar las diferentes posibilidades de comunicación artística, que en el caso del teatro siempre estuvieron familiarizadas con aparatos lumínicos, dispositivos mecánicos o los instrumentos escenográficos más diversos y complejos. En todo caso, el desarrollo tecnológico contribuyó a renovar y revolucionar tanto la literatura dramática como el discurso escénico de todas las épocas, y el ejemplo de uno de los mayores dramaturgos del siglo XX, el gallego Ramón María del Valle-Inclán, con el cinematógrafo es elocuente (cf. Paz Gago, 2006).

Desde los grandes laboratorios mundiales de la creación escénica, las artes del espectáculo trabajan en diálogo permanente con las nuevas tecnologías audiovisuales y digitales. De L'Île de France a Long Island, de la Escuela de Arte Dramático de Moscú a los grandes centros catalanes como la Vinya de los Comediants o la Gavà de la Fura, los creadores de la dramaturgia del presente y del futuro reelaboran y manipulan los signos simbólicos e icónico-indiciales, fundiendo y refundiendo la imagen, analógica o digital; real, ficcional o virtual; proyectada o emitida, en pantallas minúsculas o ciclópeas, ocultas u omnipresentes. Las viejas y nuevas tecnologías audiovisuales, lejos de aniquilar y desterrar, de despreciar o profanar el viejo y sagrado teatro, se ponen a su servicio para complementarlo y potenciarlo, renovando su escritura y su discurso escénico, ofreciéndole posibilidades técnicas o artísticas hasta ahora inéditas, nuevas posibilidades expresivas al espectáculo en vivo e en directo.

En el Watermill Center, a dos horas del Manhattan bombardeado por la irracionalidad que nada tiene que ver ni con razas ni con religiones, Bob Wilson ensaya todas las combinaciones posibles de música, teatro y artes visuales para dar forma a sus célebres *work in progress*,

espectáculos híbridos siempre diferentes y originales. En este nuevo «molino» de creatividad en continua y frenética actividad siempre, donde se preparan cuatro espectáculos y cuatro óperas al mismo tiempo, además de un par de instalaciones, ya no existe disociación entre espectáculo teatral y espectáculo audiovisual: comunión artística y tecnológica conscientemente realizada en un espacio donde se funden los viejos mitos y los *tics* de la contemporaneidad, asociación natural e imprescindible de los soportes y los signos, todos los medios tecnológicos y todos los lenguajes se dan cita en las propuestas escénicas de este recién estrenado tercer milenio.

La incorporación bien fundada de los medios audiovisuales (Santaella y Nöth, 1998) puede ser muy positiva para el espectáculo teatral actual, por encima de esnobismos, modas o corrientes dominantes. La justificación estética y escénica debe ser prioritaria para evitar la presunción, la vacuidad y el alarde gratuito. En lo que sigue, pasaré revista a algunas posibilidades de utilización funcional de la pantalla en escena, tomando como criterio de justificación estética precisamente su funcionalidad. No me interesa tanto la función más evidente de las tecnologías audiovisuales incorporadas al conjunto escenográfico, la representación convencional de los espacios exteriores, como la utilización de la pantalla para la visualización de espacios mentales e imaginarios (Brook, Charansonnet); para reduplicar el propio espacio escénico y los actores que lo ocupan (Montalvo, Vassiliev), permitiendo incluso la interacción entre los actores reales y sus imágenes (La Cubana, Eduardo Alonso). También, por otra parte, se han utilizado imágenes proyectadas para lograr algo aparentemente imposible, la expresión visual del tiempo y de sus diversas posibilidades de manipulación, deformación o reconstitución (Manuel Guede).

1. Representación de espacios mentales e imaginarios

El muy parisino y cosmopolita Teatro de Les Bouffes du Nord, sede del Centro Internacional de Investigación y Creación Teatral, no ha dejado de reflexionar sobre esa relación dialéctica entre imagen viva e imagen enlatada, revivida por la acción emocional de los intérpretes de carne y hueso o impresa sobre una pantalla. El contacto escénico entre actores y objetos reales con actores y objetos visuales o

incluso virtuales (*vactors*) abre posibilidades nuevas a la enésima metamorfosis del arte teatral, ave fénix en continuo proceso de reinención estética.

Especialmente eficaz, nada artificiosa, era aquella pantalla de televisión que presidía la puesta en escena de *Je suis un phénomène*, donde Brook utilizaba inteligentemente la imagen del televisor para mostrar el funcionamiento interno del cerebro de aquel prodigio memorístico que estudiara el psicólogo Luria. Brook ofrecía así un ejemplo modelico de integración comunicativa y estética eficaz de un artefacto audiovisual en el discurso escénico contemporáneo, tal como se configura en su sobrio tratamiento del espacio. La estrategia es similar al caso que abría esta intervención, la pantalla que, esta vez por videoproyección, visualizaba las partituras con la música creada por Glinka, en la citada puesta en escena (2005) de Joan Frank Charansonnet.

2. Representación y reduplicación del espacio de la escena

También en París, el coreógrafo de origen hispano José Montalvo ha renovado en los últimos tiempos el discurso de la ópera y la danza a partir de los códigos videotelevisivos, utilizando la pantalla como extensión indefinida del espacio de la representación. La imagen electrónica ofrece un juego infinito de reflejos que reduplican la imagen de actores y bailarines; los cuales pueden apoyar su interpretación en la proyección visual de su doble o de su sombra, desdoblado y reduplicando coreografías cotidianas o inusitadas, realistas o fantásticas. Montalvo propone una interesante solución de raigambre genuinamente semiótica a partir de la tecnología audiovisual que se convierte en una inquietante interrogación sobre lo real. La maquinaria escenográfica que desarrolló con tanta espectacularidad la representación operística, es sustituida aquí por la tecnología de la imagen, que simplifica la producción material, multiplicando a su vez su eficacia comunicativa.

Anatoli Vassiliev, por su parte, que ya había roto la frontera entre el espacio de los actores y el de los espectadores mediante un uso audaz de la luminotecnia, reemplazaba también la escenografía realista de uno de sus últimos montajes, la *Medeamaterial*, de Heiner Müller, por la proyección de imágenes grabadas en vídeo. Lejos de tratarse del pro-

cedimiento pretencioso al que tantas veces se recurre vanamente, las puestas de sol y los paisajes marinos expanden hacia el exterior el espacio de la representación para envolver simbólica y visualmente a una Medea (Valérie Dréville) solitaria y torturada por el desamor. Se trata de ampliar el espacio escenográfico al exterior, no con la pretensión común de mostrar espacios exteriores en los que se desarrollaría la acción, posibilidad intrínseca del lenguaje audiovisual que ha sido tan explotada en el Broadway de los últimos tiempos, sino para integrar esos espacios exteriores en el tratamiento estético y plástico del espacio escénico.

3. La simulación y el engaño: la crítica de los medios de masas

Los grupos históricos catalanes Joglars, Comediants, La Cubana (*Cegada de amor*) y, muy particularmente, La Fura dels Baus se sirven de las tecnologías audiovisuales y virtuales con extraordinaria eficacia espectacular. A pesar de sus fuentes míticas y folclóricas, los componentes del Centre de Creació de Comediants no podían ser ajenos a los retos que nos depara el recién estrenado milenio: «Aparecen nuevas vías y nuevos conceptos de comunicación que provocan una transgresión de las nociones convencionales del espacio y del tiempo. La tecnología nos propone una sorprendente realidad virtual. Asistimos, en definitiva, al nacimiento de una nueva era con un comportamiento social distinto», como escribían Joan Font y Moisés Maicas en un texto casi programático en el que se planteaban «Los retos de futuro de la creación teatral» (Oliva, ed., 2002: 183).

Ya en su espectáculo *MTM*, metáfora de la comunicación audiovisual que invade nuestras vidas globalizadas, La Fura denunciaba el engaño manipulador que comportan los medios audiovisuales, la meta-telebasura espectacular a la caza del morbo visualizado, esa obsesión del *voyeur* que materializa simbólicamente —paradoja de la reteatralización televisiva— el Gran Hermano de la mundialización telespectacular.

Una división radical del espacio escénico no convencional —garaje, pabellón o colector de grandes dimensiones— permitía dividir a los espectadores en dos grupos comunicados solamente por la inmensa pantalla omnipresente, en la que se emitían simuladamente, en apa-

rente directo-directo, las imágenes recogidas por una cámara que centra tanto la puesta en escena como, sobre todo, la recepción dirigida de los espectadores.

Según los casos, el público de una parte presenciaba, a través del doble mecanismo referencial de la pantalla y de la cámara, la hipotética situación que vivían sus colegas de la otra parte, una fiesta o una catástrofe, orgía o hecatombe, según las versiones elegidas por estos manipuladores de la sustancia visiva, responsables sublimados del llamado teatro de la conmoción. Se producían así los efectos pragmáticos de euforia o terror en los receptores de una o de la otra parte del espacio escénico; deseo de participar de las celebraciones festivas o de huir de los peligros mostrados por el dispositivo audiovisual que presidía el espectáculo-vivencia de La Fura, reelaboración videográfica de la catarsis contemporánea, *fobos* y *éleos* reelaborado a través de la pantalla.

En su misión de ser conciencia crítica de la sociedad, los dramaturgos deben denunciar los usos y abusos de los medios de comunicación de masas, en especial de la tan denostada televisión o, mejor, de la postelevisión. Así, en el teatro gallego actual, tanto Gustavo Pernas (*Ladraremos*) como Suso de Toro (*Unha rosa é unha rosa*) tratan de forma abierta e irónica el problema de la teleadicción, desde la perspectiva material de la escena teatral.

Novelista de éxito, en los últimos años, de Toro inició una fecunda relación autorial con los espectáculos teatral y audiovisual, desde la versión teatral de su obra mayor, *Tic-Tac*, o éste su primer texto dramático hasta diversos proyectos para llevar al cine sus textos narrativos (Xavier Villaverde, *Trece campanadas*, 2003). Por iniciativa del director Eduardo Alonso, en efecto, *Teatro do Noroeste* puso en escena *Unha rosa é unha rosa*, primera incursión del escritor compostelano en la literatura dramática. Con esta comedia efectista, Suso de Toro teatraliza con eficacia sus parodias de la sociedad actual con todos sus *tics*, en este caso la ya citada teleadicción. A las aportaciones de la modernidad y la postmodernidad, el teatro dentro del teatro o la incorporación a la escena de los medios audiovisuales, se añade aquí una fórmula nueva y original: el telefilme dentro del teatro. Un diálogo paródico con la teleserie *Colombo* (el cómico *Tenente Pombo*) integra una humorística intriga criminal con su frustrada investigación detectivesca, típica de género negro, y de ahí el polisémico subtítulo de la pieza, *Unha comedia de medo*.

En la línea de intelectuales sin complejos como Umberto Eco o Juan Cueto Alas, Suso de Toro reivindica y rinde homenaje teatral a la televisión, en un texto arriesgado que *Teatro do Noroeste* afrontó con audacia. El difícil trabajo de sincronización resuelve los ingeniosos diálogos entre los actores que se encuentran en escena y los que hablan desde la pequeña pantalla, produciendo un curioso efecto de transgresión ficcional y existencial. Parodia de los excesos cotidianos, la pieza se recrea en la confusión entre realidad visual y realidad... escénica, experimentando eficazmente con este diálogo entre soportes y lenguajes tan diferentes.

4. La expresión del tiempo y sus manipulaciones

En sus montajes con el Centro Dramático Galego, es sin duda Manuel Guede el director teatral que ha tratado de desarrollar el diálogo estético más profundo y ambicioso con los medios audiovisuales, sirviéndose con intencionalidad perspicaz de proyecciones y videoproyecciones.

En *Ligazón*, una de las piezas que configuraban el espectáculo *Valle-Inclán'98*, en coproducción con el Centro Dramático Nacional, utiliza la proyección sobre el ciclorama de la misma acción representada por los actores, pero en un lapso de tiempo ligeramente anterior y con un ritmo ralentizado. Reduplicación refleja de la acción escénica, desdoblamiento visual del tiempo de la historia, el procedimiento era explotado estéticamente para representar el tiempo deformado del esperpento valleinclaniano, en un intento inédito de expresar en escena las manipulaciones esperpénticas de la dimensión temporal.

También en *Calígula*, parafraseando el fenómeno mediático del Gran Hermano que se remonta a Orwell, el protagonista, Xosé Antonio Durán «Morris», veía reflejado su rostro enloquecido sobre una pantalla omnipresente. Testigo de la propia locura, la cámara persigue a este tirano de sí mismo y de los otros, devolviéndole el cruel mensaje de su conciencia perversa.

La evolución tecnológica que hoy conocemos, particularmente en el ámbito audiovisual (Gubern, 1987, 1995, 1996, 1997), está marcando necesariamente los espectáculos escénicos de la actualidad, por lo que el teatro tiene una irrenunciable dimensión social, manteniendo

una relación constante con la evolución técnica y cultural de la sociedad en la que se inscribe necesariamente. Aunque no sea el camino de las tecnologías audiovisuales, de las redes informáticas o de la realidad virtual (Ryan, 1991 y 2003) la única vía de renovación substancial del discurso teatral del presente y del futuro (Font y Maicas, 2002), ya hay signos evidentes de que las artes del espectáculo han incorporado eficazmente la imagen y, además, están sirviendo como marco idóneo para la experimentación de las posibilidades estéticas y ficcionales de los avances vertiginosos en la tecnología digital, en la cibercultura y en el ciberarte del siglo XXI.

Referencias bibliográficas

- APPIA, A. (1983-1986). *Oeuvres complètes*, vols. I y II. Berne: L'Âge d'Homme.
- CABERO, J. A. (1949). *Historia de la cinematografía española (1896-1949)*. Madrid: Gráficas Cinema.
- CRAIG, E. G. (1905). *The Art of the Theatre*. London: T. N. Foulis.
- (1913). *Towards a New Theatre. Forty Designs for Stages Scenes*. London: Dent and Sons.
- FONT, J. y MAICAS, M. (2002). «Los retos de futuro de la creación teatral». En *El teatro español ante el siglo XXI*, C. Oliva (ed.), 183-186. Madrid: Sociedad Estatal Nuevo Milenio.
- GATELL, P. (2002). «Mañana será otro día». En *El teatro español ante el siglo XXI*, C. Oliva, C. (ed.), 187. Madrid: Sociedad Estatal Nuevo Milenio.
- GRANDE ROSALES, M. Á. (1997). *La noche esteticista de Edward Gordon Craig. Poética y práctica teatral*. Alcalá: Universidad de Alcalá.
- GUBERN, R. (1987). *El simio informatizado*. Madrid: FUNDESCO.
- (1995). «El cine después del cine». En *Historia general del cine. El cine en la era del audiovisual*, vol. 12, 289-309. Madrid: Cátedra.
- (1996). *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama.
- (1997). «Fabulación audiovisual y mitogenia». En *Telenovela. Ficción popular y mutaciones culturales*, E. Verón y L. Escudero (eds.), 29-36. Barcelona: Gedisa.

- KERCKHOVE, D. de (1990). *La civilisation vidéo-chrétienne*. Paris: Retz.
- OLIVA, C. (ed.) (2002). *El teatro español ante el siglo XXI*. Madrid: Sociedad Estatal Nuevo Milenio.
- PAZ GAGO, J. M.^a (2001). «O teatro do terceiro milenio». En *Congreso A Cultura no século XXI*, 21-31. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia.
- (2002a). «De la représentation à la simulation. Septième art et nouvelles technologies». En *Utopia 3. La question de l'art au 3e millénaire - Généalogie critique et axiomatique minimale*, C. G. Bruni (ed.), 262-270. Venice et Paris: Groupe d'Étude et de Recherche des Médias Symboliques.
- (2002b). «The big brother. O teatro e o audiovisual». *Grial* XL/154, 329-338.
- (2004). «Ciberteatro. Teatro y tecnologías digitales». En *Teatro, prensa y nuevas tecnologías (1990-2003)*, José Romera Castillo (ed.), 81-88. Madrid: Visor Libros/SELITEN@T.
- (2006, en prensa). «Artes del espectáculo y nuevas tecnologías», W. Noth, J. M.^a Paz Gago y E. Peñuela (eds.). *DeSignis* (París) 7.
- RYAN, M. L. (1991). *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theorie*. Bloomington: Indiana University Press.
- (2003). «Immersion vs. Interactivity. Virtual Reality and Literary Theory». Trad. esp. por Neus Rotger et al.: «Inmersión o interacción. Realidad virtual y teoría literaria». En *Literatura hipertextual y teoría literaria*, M.^a J. Vega (ed.), 107-119. Barcelona: Marenostrium.
- SANTAELLA, L. y NÖTH, W. (1998). *Imagem. Cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras.