

UN PUENTE VIVENCIAL

Análisis de producciones virtuales (audiovisuales) de Galpón Momo Teatro

Pablo Ceccarelli

Universidad Nacional de La Plata, Instituto de Historia del Arte Argentino y Americano,
Argentina

pablo.ceccarelli90@gmail.com - <https://orcid.org/0000-0002-6352-9804>

Recibido: 20 de julio de 2025

Aceptado: 25 de octubre de 2025

Identificadores permanentes

ARK: <https://id.caicyt.gov.ar/ark:/s18535925/wt1o3niab>

DOI: <https://doi.org/10.62174/avatares.2025.10584>

Resumen

El presente artículo aborda dos casos de producciones realizadas por el grupo Galpón Momo Teatro de La Plata (Argentina) en el año 2020 durante la pandemia de coronavirus y la consecuente virtualidad.

Así, a partir de una metodología analítica, se describirán las estrategias adoptadas para adaptar los recursos escénicos y teatrales en el marco de la transmisión a distancia con el público. Luego de esto, se procederá a establecer una serie de discusiones conceptuales sobre la noción de *convivio* (Dubatti, 2007), en diálogo con las de *tecnovivio* y *liminalidad* del mismo autor, y otras perspectivas que remarcan la importancia de la co-presencia física de elenco y público en un mismo territorio en el teatro. Por otra parte, a través de una metodología historiográfica complementaria, se establecerá un puente entre estas producciones virtuales con aquellas pertenecientes al período del cine de los orígenes (Dall'Asta, 1997), ubicadas entre finales del siglo XIX y principios del XX en el marco del surgimiento del kinetoscopio y el cinematógrafo.

A continuación, derivado de los anteriores abordajes, se indagará alrededor de la noción de interfaz, de forma tal de analizar cómo ésta repercute en la vivencia espacio-temporal de los acontecimientos y su carácter efímero y presencial. Finalmente, se concluirá con algunas reflexiones en torno de las mutaciones provocadas por las nuevas formas de intermediación, potenciadas por la pandemia, y cómo estos casos son manifestaciones de un teatro producido en un contexto de existencia cotidiana mediatizada en el siglo XXI, donde la noción de presencia es una categoría inestable, paradójica y en tensión.

Palabras clave: teatro, audiovisual, virtualidad, pandemia, interfaz



Creative Commons Atribución-
NoComercial-CompartirIgual
4.0 Internacional.



AN EXPERIENTIAL BRIDGE

Analysis of virtual (audiovisual) productions from Galpón Momo Teatro

Abstract

This article examines two productions made by Galpón Momo Teatro, group of La Plata (Argentina), in 2020 during the coronavirus pandemic and the resulting virtuality.

Thus, on the basis of an analytical methodology, strategies adopted to adapt scenic and theatrical resources in the context of distance transmission with the public will be described. After this, a series of conceptual discussions around the notion of *convivio* (Dubatti, 2007) will be established, in dialogue with those of *tecnovivio* and *liminalidad* of the same author, and other perspectives that underline the importance of physical presence of cast and audience in the same territory at theatre. On the other hand, through a complementary historiographical methodology, a bridge will be established between these virtual productions and those belonging to the period of cinema of the origins (Dall'Asta, 1997), located between the late nineteenth and early twentieth century in the context of the emergence of the kinoscope and cinematograph.

Then, derived from the previous approaches, we will study the notion of interface, in order to analyze how this affects the spatio-temporal experience of events and their ephemeral and presential character. Finally, it will conclude with some reflections on the mutations caused by new forms of intermediation, boosted by the pandemic, and how these cases are manifestations of theatre produced in a context of daily mediatized existence in the 21st century, where the notion of presence is an unstable, paradoxical and tense category.

Keywords: theatre, audiovisual, virtuality, pandemic, interface

Introducción

Corrían los primeros días del mes de abril del 2020, las primeras semanas de la pandemia mundial de coronavirus y del aislamiento social preventivo y obligatorio (ASPO) en Argentina. En ese momento, me encontraba repasando la bibliografía para la realización del trabajo final del seminario de “Introducción al lenguaje teatral”, perteneciente a la carrera de la Especialización en Lenguajes Artísticos (Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata). Uno de los textos nodales de su programa era un capítulo del libro *Filosofía del teatro I. Convivio, experiencia y subjetividad* de Jorge Dubatti (2007), que indagaba sobre el acontecimiento convivial. Allí, su autor sostenía que “sin convivio -reunión de dos o más [personas], encuentro de presencias en una encrucijada espacio-temporal cotidiana- no hay teatro, de allí que podamos reconocer en él el principio [...] de la teatralidad” (p. 43).



Creative Commons Atribución-
NoComercial-CompartirIgual
4.0 Internacional.



De esta forma, mientras leía que “el teatro participa de la naturaleza convivial de las fiestas, los asados, los cumpleaños, los bautismos, etc.” (Dubatti, 2007, p. 49), y por ende “nadie va a una boda de un amigo por internet o teleconferencia, nadie toma mate con sus amigos a través de redes ópticas” (p. 49), en aquel cotidiano inédito lo que sucedía, irónicamente, era una seguidilla de eventos sociales con amistades, familiares o incluso parejas sentimentales, reuniones de trabajo, dictado de clases, congresos, etc., por plataformas como Zoom, Hangout, Meet, Jitsi, Whatsapp, Instagram, Facebook y/o Youtube. Algo había cambiado rotundamente y, en ese contexto, el teatro debió adaptarse para poder continuar sin la presencia del público en el mismo espacio. Así, lo que en un primer momento era considerado por algunos como un mero agregado para conservar la memoria de un acontecimiento efímero, se convirtió en un elemento esencial para la existencia y continuidad de la actividad teatral de varios artistas del país (y el mundo).

Uno de ellos fue Galpón Momo Teatro, grupo independiente de investigación, producción y pedagogía de la ciudad de La Plata, fundado en 2013. Fue en este mismo período donde colaboré no solo en el registro fotográfico y audiovisual de algunas funciones de su repertorio o la realización de *spots* de difusión de sus actividades delante y detrás de escena, sino también en un proyecto de largometraje documental personal que retratará su funcionamiento y el proceso de elaboración de sus producciones teatrales. Un proceso que puede considerarse como parte de una metodología que Roxana Ynoub (2015) define como investigación-acción, donde el momento reflexivo-evaluativo se encuentra integrado al de la intervención y “los actores forman parte tanto del objeto como del sujeto de investigación” (p. 129), cuyo período forma parte de mi proyecto de investigación de la Beca Doctoral UNLP, iniciada en 2022.

Con la llegada de la pandemia, y para poder continuar con sus actividades, el grupo presentó dos producciones en formato audiovisual¹ dentro de la virtualidad: *Trasnoche – Ciclo de escenas nocturnas*, transmitido por Instagram Live desde los propios espacios domésticos y dispositivos de sus actores y actrices, y el ensayo abierto del unipersonal *Varonera* (El baldío teatro, 2020), donde actriz y director (perteneciente a El baldío teatro, quien co-produjo esta obra) interactuaron a través de la plataforma Zoom, mientras se reproducía este intercambio a distancia desde Facebook Live.

De esta forma, en este artículo se describirán estas dos producciones, haciendo hincapié en las estrategias adoptadas para adaptar los recursos escénicos y teatrales en el marco de la transmisión a distancia con el público. Luego de esto, se procederá a establecer una serie de discusiones sobre la noción de convivio en diálogo con las de tecnovivio y liminalidad, trabajadas por el mismo autor, y otras perspectivas que remarcan la importancia de la co-presencia física de elenco y público en un mismo territorio. Por otra parte, a través de una metodología historiográfica complementaria, se establecerá un puente entre estas producciones virtuales de principios del siglo XXI con aquellas

¹ Además de estas, produjeron una radionovela titulada *Las voces del amor* (Galpón Momo Teatro, 2020a), basada en la obra de teatro *Fuego en tus ojos* (2018) del mismo grupo.

pertenecientes al período del cine de los orígenes (Dall'Asta, 1997), ubicadas entre finales del siglo XIX y principios del XX en el marco del surgimiento del kinetoscopio y el cinematógrafo. A continuación, se abordará el concepto de interfaz, de forma tal de analizar cómo éste repercute en la vivencia espacio-temporal de los acontecimientos y su carácter efímero y presencial.

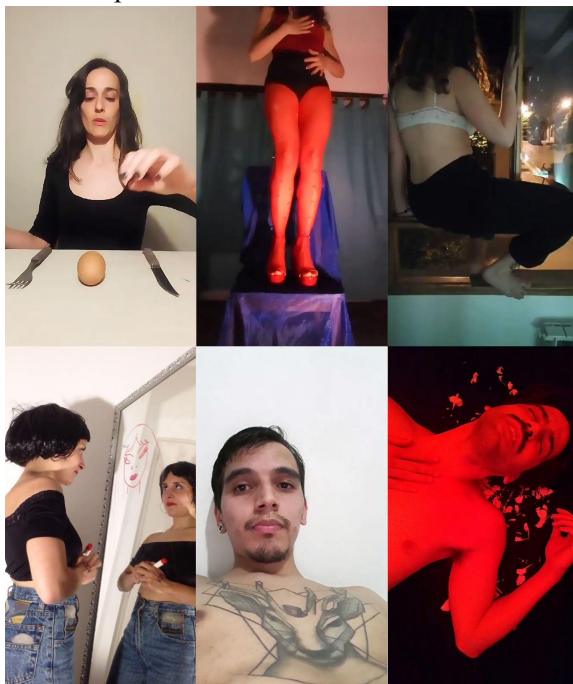
Finalmente, se concluirá con algunas reflexiones en torno a las mutaciones provocadas por las nuevas formas de intermediación, potenciadas por la pandemia, y cómo estos casos pueden considerarse manifestaciones de un teatro producido en un contexto de existencia cotidiana mediatizada en el siglo XXI, donde la noción de presencia es una categoría inestable, paradójica y en tensión.

La obstrucción como posibilidad

El primer caso estudiado, *Trasnoche – Ciclo de escenas nocturnas*, está conformado por una serie de unipersonales breves transmitidos a la medianoche por vivo de Instagram desde los celulares de los propios protagonistas en sus espacios domésticos [Figura 1]. Para esto, cada dos semanas los viernes, comenzando el 12 de septiembre de 2020 y finalizando el 28 de noviembre, un integrante del grupo le proponía a otro un texto y una obstrucción que restringiera algún elemento de su actuación (no siempre explicitada hacia los espectadores).

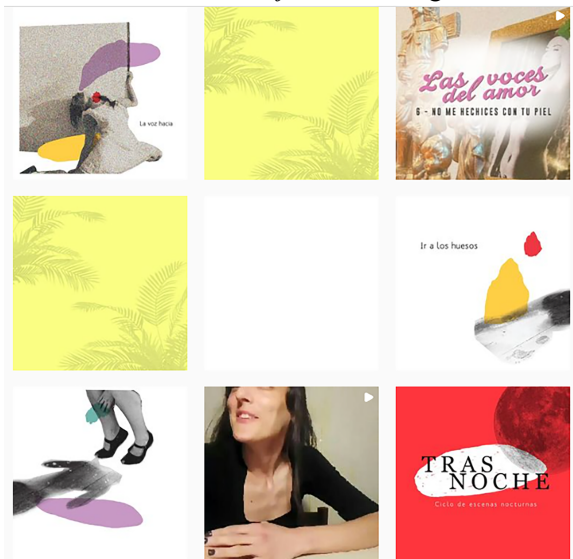
Al usar la opción de transmisión en vivo dentro de esta red social, el *ratio* de aspecto del encuadre era 9:16 (vertical) y el público podía interactuar con comentarios en el chat, tanto durante el desarrollo de la *performance* como al final durante la despedida y los comentarios de sus protagonistas. Estas escenas originalmente iban a mantenerse disponibles solo durante 24 horas en las historias de Instagram luego de finalizadas, pero finalmente se decidió que se incluyeran dentro del mosaico de publicaciones del grupo en su perfil de Instagram (Galpón Momo Teatro, s/f), conformado también por anuncios de otras actividades, ilustraciones y/o retratos fotográficos, para verse luego en diferido [Figura 2].

Figura 1. Los seis unipersonales pertenecientes a *Trasnoche - Ciclo de escenas nocturnas*.



Fuente: Galpón Momo Teatro. (septiembre-noviembre 2020). @gmomoteatro [Página de Instagram]. <https://www.instagram.com/gmomoteatro/?hl=es>

Figura 2. Mosaico de publicaciones dentro del *feed* de Instagram de Galpón Momo Teatro.



Fuente: Galpón Momo Teatro. (s/f). @gmomoteatro [Página de Instagram]. <https://www.instagram.com/gmomoteatro/?hl=es>

Así, a partir de estas condiciones, cada una de las seis producciones tiene características particulares relacionadas con distintas estrategias que cada integrante decidió implementar ante las limitaciones del contexto virtual. En la primera, una actriz se ubica sentada detrás de una mesa y la escena va pasando por diferentes pasajes donde se incorporan elementos que funcionan como puntos gravitatorios de la visión (el rostro en primerísimo primer plano, el uso de huevos impactados contra la pared o fijo en la mesa, junto con unos cubiertos o un vaso). También, ante la obstrucción que no permitía observar hacia cámara, la mirada hacia el margen del encuadre habilita el fuera de campo en una conversación imaginaria (Galpón Momo Teatro, 2020b).

En la segunda producción, se incorpora el uso de una iluminación dirigida, música y danza sobre una silla en un plano contrapicado general, mientras que en otro segmento se resaltan los dientes y un chupetín que lame la protagonista en un primerísimo primer plano, resaltando un bigote dibujado en su rostro (Galpón Momo Teatro, 2020c).

La tercera de estas escenas, a diferencia de las anteriores, donde la actuación estaba clausurada al interior del espacio doméstico, introduce la presencia del exterior a través de una ventana, que muestra el viento que mueve las hojas de los árboles, y donde la actriz. En un momento, la actriz se cuelga de ella, manteniendo un pie en el interior y otro por fuera, como si desafiara la amenaza que significaba la vía pública durante la pandemia. También, contrastando con los dos ejemplos previos, aquí hay una mirada directa hacia cámara en primer plano y el sonido ambiental de un pájaro que luego se detiene (Galpón Momo Teatro, 2020d).

La cuarta producción, no disponible actualmente en el Instagram del grupo², aprovecha el recurso de la pantalla para explotar la convivencia de distintos elementos en un solo plano. Se construye la duplicación a partir del uso de un espejo, el fuera de campo a partir de sombras y el brazo recortado por el encuadre, y se incluye también música, danza e ilustración tanto en dibujos presente en las manos de la actriz -una boca y unos ojos que tapan los correspondientes a su rostro- como el que realiza en el espejo con la forma de una mujer.

En el quinto de estos eventos virtuales, la cámara comienza de manera fija, como sucedía en los casos anteriores, para luego sostenerse en mano por el actor, generando un autorretrato de su rostro, mientras este dirige su texto hacia ella. Así, se modifica el lugar de marco que esta adoptaba, donde toda la acción sucedía en su interior de manera rígida. De esta manera, se establece una similitud con el uso testimonial en redes

² Esta escena en vivo tuvo la particularidad de que, por un error técnico, no pudo guardarse como los otros unipersonales en el perfil de Instagram. Por esto mismo, su protagonista la realizó por segunda vez en diferido, con la disposición de los elementos espejada al haberse grabado con la cámara frontal, siendo la versión que se mantuvo de manera pública. Sin embargo, la primera versión fue grabada desde la captura de pantalla de una computadora y fragmentos de la misma se pueden observar en el cortometraje *Sombras | Espejos* (Ceccarelli, 2022), donde establece un diálogo entre estas dos versiones. Se desconoce el motivo por el cual, mientras se redacta este artículo, el video no se encuentra disponible (una razón posible es debido a la utilización de música con derechos de autor).

sociales y se revela el dispositivo no solo por la mirada, sino también por la interacción física con el mismo (Galpón Momo Teatro, 2020e).

Finalmente, en la última escena, la cámara se ubica de manera cenital con una tela negra en el piso, la cual resalta el blanco de los pétalos de una rosa, teñidos luego por el rojo de una lámpara, mientras se oye a un actor cantar. Luego, se escucha un texto que se revela como pre-registrado cuando el cuerpo ingresa al plano y se visualiza que las palabras no sincronizan con el movimiento de los labios (coincidiendo por momentos luego). Con posterioridad, se reproduce una pista de otra canción, antes de retirarse la tela y que concluya la escena. De esta forma, en esta producción se establece un juego entre la noción de la voz en vivo y la grabada (Galpón Momo Teatro, 2020f).

El segundo caso estudiado es el ensayo abierto del unipersonal *Varonera* (El baldío teatro, 2020), co-producido por Galpón Momo Teatro y El Baldío Teatro. El mismo, que fue mutando a lo largo de los años (tanto en su puesta escénica como en los registros audiovisuales), tuvo este formato en la virtualidad desde vivo de Facebook el 3 de diciembre de ese mismo año. Durante su transmisión, mientras el director interactuaba a la distancia con la protagonista desde la plataforma Zoom, un técnico en paralelo, desde otra ubicación, se encargaba, a través del software OBS, de enviar la señal de ambos dispositivos desde la plataforma de videollamada a Facebook, donde los espectadores podían comentar de manera sincrónica en el chat [Figura 3].

Figura 3. Actriz y director intercambiando durante el ensayo abierto de *Varonera*.



Fuente: El baldío teatro. [El baldío teatro]. (3 de diciembre de 2020). *VARONERA* - Galpón Momo Teatro / El Baldío Teatro. *Encuentros Teatrales del Tercer Tipo*. [Video en vivo, no disponible]. Facebook.

Al comienzo de la transmisión, aparece en una pantalla a la derecha la actriz ya realizando ejercicios de preparación. El director, entretanto, brinda en la izquierda una serie de indicaciones: indica que se repita una acción o un texto específico, comparte

una consigna para expresar el diálogo con un gesto particular para evaluar el uso de la voz, solicita que realice una escena, devuelve algunas observaciones, y finalmente, la protagonista procede a realizar de manera continua y sin interrupciones lo que tiene trabajado hasta la fecha, ocupando únicamente su pantalla en la imagen.

En este desarrollo, ésta habita el territorio doméstico de su jardín, interviniendo a través de sus acciones y la interacción con determinados objetos. En uno de los primeros segmentos de este fragmento, la actriz ejecuta tareas de jardinería hasta que remueve de la tierra un collar de perlas, lo que provoca en ella conmoción y desgarramiento en sus gestos y su voz. Unos instantes más adelante, cambia abruptamente de estado (y de vestuario) y repasa cómo se debe realizar un asado con la ayuda de una parrilla portátil, o en otro pasaje se pone a lanzar a toda velocidad, como si se tratara de un concurso televisivo, la mayor cantidad de chistes machistas y misóginos en menos de un minuto. De esta forma, la propuesta se construye a partir de una triangulación entre “el cuerpo físico de la actriz, las acciones que ésta realiza junto con los gestos y posturas que acompañan dichas acciones (*poiesis*); y el uso de la memoria íntima y personal de la intérprete” (Carod, 2021, p. 3), problematizando así sobre las marcas de la violencia de género en el cuerpo y en la identidad.

A diferencia de las producciones de *Trasnoche – Ciclo de escenas nocturnas*, el jardín y la interacción física con los elementos amplían las posibilidades del espacio doméstico como locación escenográfica. Sumado a esto, a partir de la flexibilidad en el aislamiento a finales de 2020, pero aún sin la posibilidad de generar eventos artísticos de manera tradicional, otras personas asistieron en la iluminación, la técnica y el registro. De esta manera, la cámara que transmitía no era fija, sino que circulaba por todo el espacio como una presencia corpórea más, siguiendo los movimientos y generando planos más abiertos o cercanos, como en los momentos en que la actriz interpela de manera directa y próxima hacia cámara.

Una tensión convivial

Ya habiendo descrito los dos casos estudiados, podemos delinear algunas discusiones vinculadas a las problemáticas de la intermediación del acontecimiento teatral.

En primer lugar, se puede comentar cómo los planteamientos alrededor de la noción de convivio expresadas en la introducción se complementan con la posterior caracterización del concepto de tecnovivio (Dubatti, 2015). Si la primera categoría se refiere a la presencia física en un mismo territorio, la segunda se relaciona con “la cultura viviente desterritorializada por intermediación tecnológica” (p. 46). Esta categoría a su vez es subdividida, por un lado, en un tecnovivio interactivo, en el cual se produce el vínculo o conexión entre dos o más personas a distancia (como en el caso de las conversaciones por teléfono, chat o videollamada), y por otro lado en uno monoactivo, donde no se establece diálogo de ida y vuelta, sino la relación con una máquina o con el objeto producido por esa máquina, cuyo generador humano se ha ausentado (como el libro, el

cine, la televisión o la radio). Con la llegada de la pandemia y la puesta en crisis de la práctica teatral y de las nociones epistemológicas alrededor de ella, estas dos categorías culturales y experienciales fueron actualizadas por parte del autor en el nuevo contexto, incorporándose una tercera categoría: la liminalidad (2021), donde se produce una zona de umbralidad y convivencia del convivio y el tecnovivio, expresada, por ejemplo, en la presencia cotidiana de los aparatos tecnológicos digitales en las reuniones con otras personas, los viajes retratados en redes sociales o los eventos multimediales en vivo.

En esta convivencia entre estos dos tipos de experiencias, Dubatti (2015) menciona también como existe un convivio de segundo grado o convivio atecnoviviado, donde la experiencia del convivio en el teatro se experimenta desde la percepción del tecnovivio, tomando como referencia para esta idea lo que “Walter Ong (1996) se refiere [con] una oralidad percibida desde los saberes adquiridos de la escritura (oralidad secundaria)” (p. 49). Un ejemplo de este fenómeno se encuentra en aquellas situaciones donde un espectador afirma que una obra o escena de teatro parece una película o es cinematográfica. Pero también existe en aquel impacto o decepción cuando se percibe “que es más ‘real’ Ricardo Darín en el cine y en la televisión (es más ‘Darín’) que en el teatro o en la proximidad convivial cotidiana” (Dubatti, 2015, p. 50).

El carácter imprescindible de la presencia de actores y público en un mismo territorio físico, debido a la propiedad única y efímera del acontecimiento escénico, y por ende, los obstáculos e impedimentos inherentes para reproducirlo y/o mediatizarlo por medios tecnológicos, es una posición sostenida también por una serie de autoras como Erika Fischer-Lichte (2004), Rebecca Schneider (2011a, 2011b) o Peggy Phelan (1993) en sus investigaciones sobre teatro, artes escénicas y/o artes performativas. De esta manera, podemos encontrar en estos diferentes estudios (que dialogan entre sí) una postura que afirma que solo “porque se da la co-presencia física de actores y espectadores puede tener lugar la realización escénica, es esa co-presencia la que la constituye” (Fischer-Lichte, 2004, p. 65). El teatro, al estar integrado al cuerpo en vivo y en la medida en que es performativo, “parece resistirse a los restos” (Schneider, 2011a, p. 224), pero además, “es el carácter de acontecimiento de la realización escénica el que no permite su reproducción por medios tecnológicos” (Phelan en Fischer-Lichte, 2004, p. 142). De manera tal que los medios técnicos y electrónicos que desmaterializan y descorporizan los cuerpos pueden ser capaces de conmover y generar fuertes reacciones emotivas, pero lo que generan no son presencia, sino efectos de presencia (o efectos-presencia) (Fischer-Lichte, 2004)

No obstante, también ubicado dentro de los estudios performativos, pero con una mirada contrapuesta a las mencionadas previamente, podemos encontrar los desarrollos de Philip Auslander (2023) alrededor del concepto de *liveness* en el contexto mediatizado contemporáneo. Este autor discute algunas de estas perspectivas señaladas, afirmando que las mismas recaen en posiciones ideológicas tradicionales, esencialistas y/o mistificadoras, argumentando, desde un enfoque historicista y situado, cómo la performance en vivo ya se encuentra integrada desde un largo tiempo a lo mediatizado

(y por ende, al mercado al que pretende en teoría resistirse), sosteniendo que en la actualidad la autoridad con la que se perciben las producciones escénicas mediatizadas es más fenomenológica que ontológica.

Para esto, el autor discute cinco aspectos que son asociados habitualmente como las características definitorias de las performances en vivo: la co-presencia de performers y espectadores, su efimeridad, la impredecibilidad o riesgo de imperfección, la posibilidad de interacción con el público y el específico tipo de representación de la realidad. Así, argumenta, entre otras cosas, que se pueden generar experiencias de comunidad o ritualidad en ámbitos como las proyecciones cinematográficas o eventos transmitidos por televisión o internet; que la efimeridad fue en una etapa histórica también una característica de las exhibiciones de películas o transmisiones televisivas antes del surgimiento de la digitalidad; que en general los elementos de improvisación o espontaneidad de la actuación ocurren en un marco de planificación; y que la performatividad está basada en la distancia y la separación frente al acontecimiento que se presencia, no en la unión o interacción con este.

En este proceso de discusión, el autor propone que históricamente el vivo es un efecto/consecuencia de lo mediatizado y no al revés. Es el desarrollo de las tecnologías de grabación lo que hace posible percibir las representaciones como “vivo”, ya que antes del surgimiento esta concepción no existía: la categoría adquiere su sentido sólo por contraste con otra. Pero, paradójicamente, esa relación no sería de total oposición, sino de dependencia y contención de uno al interior del otro, ya sea con lo registrado o reproducido. En el caso de la pandemia, la ausencia de lo vivo es aquel opuesto que hace que el vivo en sí adquiera esta entidad.

Un puente histórico

Cuando se afirma que el cine nació el 28 de diciembre de 1895 con los hermanos Auguste y Louis Lumière, lo que en realidad se menciona es que en esta fecha se produce la primera proyección del cinematógrafo a un público colectivo con entrada paga. Es decir, más que la invención de un artefacto, lo que se produce allí es la invención de un dispositivo y, sobre todo, de un público (que a Argentina llegaría al año siguiente, en 1896, en el Teatro Odeón). No obstante, previamente en Estados Unidos, Thomas Alva Edison comercializaba en 1894 el kinetoscopio [Figura 4]. A diferencia de lo que sucedería posteriormente, aquí nos encontramos con un espectador individual que, colocando una moneda, podía visualizar una serie de piezas breves con acciones llamativas, ya sea un hombre exponiendo sus músculos en *Sandnow* (Dickson, 1894), una danza de serpentina en *Crissie Sheridan* (Dickson, 1897), un estornudo o un beso entre dos personas, entre otros ejemplos [Figura 5]. De esta forma, el espectador o usuario actual de redes sociales como Instagram o Tiktok (podemos extenderlo también a Youtube o Vimeo) tiene más relación con el kinetoscopio que con el posterior cinematógrafo.



Figura 4. El kinetoscopio de Tomás Alva Edison.



Fuente: The American Society of Cinematographers (s/f). *asc-museum-kinetoscope*.
<https://theasc.com/asc-museum-kinetoscope>

Figura 5. Dos películas exhibidas en el kinetoscopio.



Fuente: Dickson, W. (director). (1894). *Sandnow* [Película]. Edison Manufacturing Company.
<https://www.youtube.com/watch?v=HWM2ixqua3Y> / Dickson, W. (director). (1897). *Crissie Sheridan* [Película]. Edison Manufacturing Company.
<https://www.youtube.com/watch?v=VZVX-VPQO1Y>

A la hora de analizar formalmente las obras producidas a fines del siglo XIX y principios del siglo XX, de forma tal de encontrar rasgos en común con los casos teatrales realizados en pandemia, me interesa concentrarme en lo que Monica Dall'Asta (1997) desarrolla en torno a la articulación del espacio-temporal del cine de los orígenes. Frente a miradas que analizan valorativamente las producciones de esta época como parte de un estadio imperfecto bajo la idea de carencia o de vacancia, la autora, retomando a su vez otras lecturas, sostiene que el lenguaje de este período posee una profunda coherencia estética, que tiene como principios constitutivos la no-continuidad del montaje, en contraposición a la transparencia del cine clásico bajo sus reglas de

raccord, y la autarquía del encuadre, un concepto clave que define como la “soberanía del encuadre respecto a lo profílmico, es decir, la condición por la cual lo profílmico está obligado a adaptarse al encuadre como a un rígido marco” (Dall’Asta, 1998, p. 289).

De esta forma, menciona que estos dos principios rectores se sostienen a partir de determinados elementos: la unipuntualidad, que se atiene a un único punto de vista y a una única toma, donde la acción se ve forzada a encajar dentro de los límites del cuadro y es el caso límite de esta autarquía, pero también la pluripuntualidad, con varios encuadres, donde cada uno sigue siendo autónomo tanto entre sí como respecto a lo profílmico. Un ejemplo de esto son las películas de persecución, en las que se presenta una articulación no-continua donde se espera que los personajes finalicen su acción y salgan de campo para iniciar el siguiente plano. Luego tenemos la organización del espacio en forma de *tableau*, donde el mismo está dominado por una fuerza centrípeta que atrae la acción hacia el centro del cuadro y los elementos escenográficos la enmarcan. Esta, a su vez, es equivalente a la fuerza centrífuga que expulsa al espectador del espacio fílmico en una situación periférica. Por ende, contrariamente a la idea de sumergimiento del cine de continuidad narrativa posterior, aquí tenemos un espectador descentrado, distanciado. La autora comenta también que hay una serie de procedimientos que a menudo asumen una función sustitutiva o complementaria respecto al montaje: la primera es la composición en profundidad, un procedimiento de tipo coreográfico que explota el movimiento de las figuras dentro del cuadro, de forma tal de movilizar la mirada de manera alternativa no sólo al montaje sino también al movimiento de cámara, y que permite obtener diferentes encuadres de composición y naturaleza. Derivado de este, otro recurso que se utiliza es el cuadro dentro de cuadro, donde una porción del encuadre es aislada del resto de la imagen para denotar la naturaleza onírica o mental de la imagen presentada en el recuadro. A su vez, a falta del montaje alterno para construir la simultaneidad de dos acciones, los realizadores utilizan lo que la autora define como montaje reiterativo de la acción, donde la misma se repite dos veces desde distintos puntos de vista, como sucede en el rescate en *Life of an American Fireman* (Porter, 1903) o el aterrizaje de la nave en *Le Voyage dans la Lune* (Méliès, 1902).

Por otra parte, el uso del plano cerrado y el subjetivo se emplean de manera no-narrativa, en comparación con el cine posterior, ya que el primero de estos dos funciona con un carácter hermético y aislado de otras imágenes, separado del contexto espacio-temporal y muchas veces utilizado al principio o al final como plano de presentación de los personajes. La mirada subjetiva es utilizada para amplificar de manera espectacular un elemento y generalmente se emplea a partir de la visión a través de un artefacto como una lupa, un largavistas o la cerradura de una puerta. Finalmente, la mirada a cámara es un factor fundamental porque es la que interpela directamente al público evidenciando su presencia, desarmando así cualquier proceso de continuidad narrativa y de universo diegético donde existe un espectador privilegiado en el relato.

Las conexiones entre estos films y las producciones teatrales analizadas previamente se pueden establecer a partir de una serie de factores: la primera, la presencia de algunos recursos que menciona Dall'Asta (1997) como la unipuntualidad, la composición en profundidad, el primer plano y la mirada a cámara, todo esto producto de las condiciones de registro y transmisión desde el celular por vivo de Instagram, bajo la noción de una proyección de la acción hacia un espectador del otro lado de la pantalla, cuya presencia queda en evidencia. Por otra parte, los films unipuntuales del período que analiza Dall'Asta se vinculan con las producciones de Galpón Momo Teatro ya que ambas adquieren la forma de *punctum temporis*:

(...) una condensación del tiempo, clausurada en el espacio de la toma, que sólo manifestará su cualidad de *segmentum temporis* cuando lo haga, a su vez, la pluripuntualidad, implicadora -en mayor o menor medida- de dos operaciones filmicas básicas: el rodaje y el montaje. (Gaudreault en Company Ramón, 1989, p. 89)

Esta mención es importante ya que en estas producciones pandémicas no se involucran las nociones de rodaje y de montaje vinculadas al *découpage* cinematográfico, sino que el dispositivo funciona como un puente temporal (y espacial) que permite el encuentro entre actantes y espectadores en otro espacio y tiempo (de manera sincrónica o diacrónica).

Me gustaría aquí detenerme en la denominación que propone Gaudreault (2007) para alguno de los films producidos en estos primeros años del surgimiento del kinetoscopio y el cinematógrafo: cinematografía-atracción. El autor comenta que catalogar esta etapa bajo nombres como cine de los inicios, cine de los orígenes o, en el peor de los casos, cine primitivo, conlleva una concepción histórica evolucionista, idealista y teleológica. No sólo porque, como también argumentaba Mónica Dall'Asta, concibe a su objeto de estudio bajo la idea de la carencia, sino también porque la caracteriza como un período previo que explica lo que va a ocurrir posteriormente, además de que los inicios del cine son muy diferentes según cada país donde aparece el cinematógrafo. A su vez, el autor pone en tensión el uso del mismo término cine en esta etapa, ya que ellas no serían prácticas iniciales, sino nuevas prácticas de disciplinas anteriores. De esta forma, comenta que los hermanos Lumière llamaban a sus películas "vistas", por lo que más que de cine, se trataría de fotografías animadas. Similar sería el caso de Méliès, que no sólo introduciría el teatro en el cine, sino también el cinematógrafo en el teatro. Entonces más que un pionero del cine, podría ser una nueva representación del teatro de trucos. Incluso podríamos mencionar el caso de las actualidades: ¿serían formas pioneras del cine (documental)? ¿O noticias animadas, nuevas representaciones de la prensa gráfica? De manera adicional, este autor afirma que en esta etapa no existe un único cine, sino diversas formas de proyección previas a su institucionalización. Por todo esto, es que opta por el término cinematografía-atracción.

La palabra atracción ya había sido utilizada en 1925 por Georges-Michel Coissac, incorporando el mismo término que aborda Eisenstein en sus teorías del teatro y del

montaje porque básicamente ambos tienen un mismo origen: la cultura de espectáculos populares en el cambio de siglo y la ley de vida de la actividad diaria de la nueva ciudad industrial cosmopolita. De allí que se puede definir como “un elemento cautivador y sensacional del programa” (Giraud en Gaudreault, 2007, p. 23), un “momento de puro ‘exhibicionismo’ caracterizado por la evidencia implícita de la presencia del espectador” (Gunning en Gaudreault, 2007, p. 23) y que existe solo con el objetivo de hacer alarde de su visibilidad.

Es importante afirmar que la denominada cinematografía-atracción no sólo no desaparece con el surgimiento del modo de representación institucional cinematográfico, conviviendo dentro de las estructuras narrativas del cine ficcional, sino que sigue prevaleciendo en las diversas manifestaciones cinematográficas y audiovisuales donde prevalece el exhibicionismo: el musical, la publicidad, los recitales musicales, el videoclip, hasta llegar a nuestra época con las producciones de redes sociales como Youtube, Instagram o Tik Tok. De esta manera, se puede reforzar y apoyar aún más la idea de que este período analizado está lejos de ser un estadio imperfecto o primitivo, sino que es una etapa clave de toda una línea histórica que convive en paralelo con la hegemónica vinculada al largometraje de ficción narrativa.

La interfaz

Es en este punto que podríamos interrogar lo siguiente: si en la década de 1950 “todo era /estructura/, en los años 1960 se pasó al /signo/, y en los 1980 el /discurso/ se presentó como el concepto clave para comprender infinidad de fenómenos” (Scolari en Zelcer, 2021, p. 283) ¿por qué interfaz no podría ser una de las nociones clave del siglo XXI?

En principio, la definición de esta palabra la podemos tomar del diseño industrial, donde Gui Bonsiepe (1995) afirma que “la interfase³ no es un objeto, sino un espacio en el que se articula la interacción entre el cuerpo humano, la herramienta (artefacto, entendido como objeto o como artefacto comunicativo) y el objeto de la acción” (p. 17). De esta forma, el autor describe el diagrama ontológico del diseño explicando que, por ejemplo, para pasar de dos cuchillas que cortan hacia el artefacto tijera, se necesita una empuñadura a través de la cual el cuerpo humano pueda interactuar con estas.

Por otra parte, Lev Manovich (2006), al hablar de los nuevos medios, emplea el término interfaz cultural para referirse a “una interfaz entre el hombre, el ordenador y la cultura: son las maneras en que los ordenadores presentan los datos culturales y nos permiten relacionarnos con ellos” (pp. 119-120). Pero también, al interior de la interfaz del ordenador (que sería el *software* de una computadora personal), “cuando usamos Internet, todo a lo que accedemos -texto, música, video, espacios navegables- pasa a

³ Interfase es en realidad la definición de una fase del ciclo celular. Lo que puede suceder, en realidad, es que el autor está utilizando la traducción de interfaz proveniente del inglés *interface*.

través de la interfaz del navegador y luego, a su vez, por la del sistema operativo” (Manovich, 2006, p. 113).

Podemos también sostener que la intermediación tecnológica no necesariamente anula el accionar performático, ya que este “incluso entendido estrictamente como arte en vivo, es siempre intermediado. Los actos funcionan dentro de sistemas de representación, dentro de los cuales el cuerpo es una mediación más, que transmite información y participa en la circulación de imágenes” (Taylor, 2012, p. 74)⁴. Por esto mismo, podemos servirnos de la perspectiva planteada por Patricia Aschieri, quien propone “pensar la experiencia corporal como interfaz [siendo este] un espacio de acción energética, de intercambio vibracional y/o kinestésico gestual” (Aschieri, 2021, p. 6), donde se considera a la pantalla como dispositivo-escena:

(...) un espacio capaz de trascender su bidimensionalidad a partir de poner en juego ciertos recursos técnico-semióticos. Apelar a la curiosidad, a la relación de una erótica con el entorno que puede exceder, y de hecho lo hace, el cuadrado que visibiliza la pantalla [a partir de] las múltiples formas en que las corporalidades podrían resonar mutuamente, volverse telas en las que las palabras, los sonidos, las luces, las imágenes circulen-toquen a través de la pantalla y se transformen en un dinámico tejido-corpóreo. (Aschieri, 2021, pp. 6-7)

Ante la ausencia de los cuerpos en un mismo territorio, lo que se debe pensar aquí es la idea de umbral, donde las corporalidades de actantes y público “no están separadas, sino que son capaces de crear un ‘entre’ en el que es posible explorar desde el juego de la imaginación sensorial una experiencia compartida, aunque pueda, para cada unx, ser radicalmente distinta” (Aschieri, 2021, p. 7). Por todo esto, podemos afirmar cómo la intermediación producida por los dispositivos audiovisuales y multimediales funciona como una interfaz vivencial.

En este proceso, la condición efímera y/o fugaz de los acontecimientos, característica sostenida por las posturas de los estudios mencionados en el principio, atraviesa una mutación, coincidiendo así con Elena Fabião a la hora de intercambiarla “según la propuesta de Lygia Clark, ‘sobre las bases de la precariedad’” (Fabião, 2019, pp. 48-49). Precariedad no quiere decir falta de recursos, sino un tipo de temporalidad diferente, que se complementa con la noción de efimeridad. La autora establece así, de manera comparativa, cómo se entendería cada una de las perspectivas sobre el tiempo (y la materialidad): si lo efímero es transitorio y, por ende, opuesto a lo permanente, lo precario es inestable. Si lo primero es volátil, lo segundo es paradójico. Si uno denota desaparición y ausencia y algo que no dura eternamente, el otro indica la incompletitud como la condición constitutiva de toda aparición, una construcción que ya es ruina de un principio. Si lo efímero ensaya la muerte, “la precariedad vive la vida. Si lo efímero deja

⁴ Diana Taylor (2012) diferencia las nociones de archivo y repertorio, siendo el primero los materiales estables que operan a través de la distancia y el segundo la memoria corporal que circula a través de actos efímeros, los cuales necesitan participación en su producción y reproducción.

huellas, lo precario es en sí mismo un recordatorio de la indisociabilidad y la simultaneidad de las fuerzas pasadas, presentes y futuras. Si lo efímero indica diacronía, lo precario indica sincronía” (Fabião, 2019, p. 49).

Derivado de esto, podemos también argumentar cómo incluso las ideas de presencia y territorialidad mutan en el actual contexto del siglo XXI, potenciado por las consecuencias de la pandemia. Así es como Roberto Igarza comenta que el concepto de presencia, que funcionaba por oposición a ausencia, más que haberse vuelto obsoleto “se transformó en ícono de la modernidad, símbolo de un pasado inacabado pero moribundo [donde] el supuesto que prevalecía consistía en vincular el rendimiento a la presencia [y el] resultado estaba estrechamente relacionado con la asistencia” (Igarza, 2021, p. 112). De igual manera, distancia ya no operaría por oposición a proximidad bajo la órbita espacio-temporal. El afianzamiento de la mediatización en los vínculos con los acontecimientos, derivado de la globalización transnacional y ciberespacial, conduce a que la presencia se vuelva “inestable, virtualmente múltiple e imperfecta” (Igarza, 2021, p. 142) porque ya no se necesita que los hechos ocurran en un lugar concreto. En consecuencia, los territorios se desespacializan y la “experiencia compartida se produce ajena a la condición espacial de un lugar común” (Igarza, 2021, p. 156), aunque eso no necesariamente va en detrimento de que las interrelaciones puedan ser continuas y simultáneas.

Pero, ¿qué sería el espacio? El autor lo define como “la extensión que contiene la materia existente, considerando materia no la sustancia de la que los objetos están hechos, sino como entidad cuya presencia demuestra energía en una ventana temporal dada” (Igarza, 2021, p. 167). La introducción de la energía como parte de la materia la dota de un carácter *vivo*, logrando que estas presencias imperfectas que participan en los acontecimientos intermediados “a través de múltiples formas expresivas audiovisuales de su participación (habla, comunicación facial, gestual y postural)” (Igarza, 2021, p. 167) transmitan de cierta manera “la energía vivencial del otro allí representado, aun cuando la percepción sea mediatizada” (Igarza, 2021, p. 167). Por ende, podemos hablar de una vivencia desdoblada, lo que Igarza, en otros términos, describe como “una forma-tensión inscrita en la intersección de lo encarnado y lo virtual, un vínculo dinámico entre dos formas de estar de un mismo ser, dos que devienen un movimiento, una energía, un comportamiento” (Igarza, 2021, p. 171). Por esto mismo, podemos dar la razón a Aschieri cuando comenta que la obligatoriedad del aislamiento reglamentado durante la pandemia fue físico, pero no necesariamente social. Y que lo que el teatro y las artes escénicas tuvieron como desafío es “cómo no abandonar el erotismo, la apelación a lo vibrátil de las corporalidades en estado de pantalla” (Aschieri, 2021, p. 6).

Hacer un puente

Como conclusión de este trabajo, podemos afirmar que estas producciones realizadas en el marco de la pandemia son manifestaciones de un teatro producido en un contexto de



Creative Commons Atribución-
NoComercial-CompartirIgual
4.0 Internacional.



existencia cotidiana mediatizada, donde la noción de presencia es una categoría inestable, paradójica y en tensión. Funcionan, invirtiendo la formulación de Dubatti (2021), como un tecnovivio aconviviado, donde se experimenta el tecnovivio desde los saberes y vivencias de lo convivial, generando estrategias y fenómenos de vinculación entre actantes y público no sólo a través de efectos-presencia (Fischer-Lichte, 2004), sino también de afectos-presencia, donde se ponen en juego los lazos vibrátiles y comunitarios de las entidades protagonistas a distancia. Derivado de esto, la noción de lo teatral como un hecho que ocurre solo en presencia del público se debilita, ya que elenco y público no se interrogan si es o no teatro lo que experimentan, sino cómo lo continúan vivenciando como teatro bajo las nuevas lógicas de existencia mediatizada actual que ya estaban incorporadas incluso antes de la pandemia.

Adicionalmente, los rastros de un puente histórico posible entre el contexto contemporáneo de principios del siglo XXI con el período ubicado a finales del siglo XIX y principios del siglo XX, caracterizados ambos por transformaciones tecnológicas, estéticas y perceptivas, pueden hallarse en las obstrucciones: las limitaciones impuestas por la novedad y el aprendizaje en la utilización de los flamantes artefactos de intermediación (el kinetoscopio y el cinematógrafo en primera instancia y los dispositivos multimediales en el segundo caso), produciendo en consecuencia toda una serie de estrategias que conforman los rasgos formales de las producciones resultantes.

Sin embargo, no es menor aclarar que, luego de finalizada la pandemia y el aislamiento, la idea de transmitir de manera virtual un acontecimiento teatral en vivo por parte de los integrantes de Galpón Momo Teatro no volvió a suceder -no así el uso de la herramienta audiovisual para documentar y/o inaugurar nuevos acontecimientos a partir los materiales de archivo de esos hechos teatrales-. Esto podría llevarnos también a conjeturar que, paradójicamente, las formas intermediales audiovisuales, en el contexto de una puesta crisis de la presencialidad y territorialidad mencionada previamente, no anulan del todo el carácter convivial del teatro. Por el contrario, lo potencian, produciendo el deseo de los espectadores y teatristas por este tipo de vivencia ante la ausencia de la co-presencia física en un mismo territorio ocurrido en la pandemia.

Una prueba posible de que lo vivo y lo mediatizado, lo convivial y lo tecnovivio, no son enemigos, sino opuestos complementarios que conviven al interior de una misma manifestación de carácter liminal. Un puente vivencial, en forma de bucle retroactivo, que habita en los intermedios.

Referencias bibliográficas

- Aschieri, P. (Agosto de 2021). *Corporalidades en estado de pantalla. ¿Experimentando como artista, reflexionando como investigadora?* [Objeto de conferencia]. Jornadas Internacionales “Cuerpo, convivio y pandemia en la cultura y las artes”. Facultad de Filosofía y letras de la Universidad de Buenos Aires, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.



Creative Commons Atribución-
NoComercial-CompartirIgual
4.0 Internacional.



<http://eventosacademicos.filo.uba.ar/index.php/JICCP/IJICCP/paper/viewFile/6370/3771>

- Auslander, P. (2023). *Liveness. Performance in a Mediatized Culture*. Routledge.
- Bonsiepe, G. (1995). *Del objeto a la interfase. Mutaciones del diseño*. Ediciones Infinito.
- Carod, N. (2021). *Las representaciones del cuerpo femenino en la virtualidad*. [Ponencia]. Jornadas Internacionales “Cuerpo, convivio y pandemia en la cultura y las artes”. Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina. <http://eventosacademicos.filo.uba.ar/index.php/JICCP/IJICCP/paper/viewFile/6441/3772>
- Ceccarelli, P. (director). (2022). *Sombras | Espejos* [Película]. Facultad de Artes de la UNLP. <https://vimeo.com/754986225?share=copy>
- Company Ramón, J. M. (1989). La mirada del tiempo. (Modos de ver en el cine primitivo). *Archivos de la filmoteca*, (2), 88-93.
- Dall’Asta, M. (1998). La articulación espacio-temporal del cine de los orígenes. En Talens, G. y Zunzunegui S. (eds.), *Historia general del cine. Volumen I. Orígenes del cine* (pp. 287-302). Cátedra Signo e Imagen.
- Dickson, W. (director). (1894). *Sandnow* [Película]. Edison Manufacturing Company. <https://www.youtube.com/watch?v=HWM2ixqua3Y>.
- Dickson, W. (director). (1897). *Crissie Sheridan* [Película]. Edison Manufacturing Company. <https://www.youtube.com/watch?v=VZVX-VPG01Y>.
- Dubatti, J. (2007). *Filosofía del teatro I. Convivio, experiencia, subjetividad*. Atuel.
- Dubatti, J. (2015). Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo. *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, (9), pp. 44-54.
- Dubatti, J. (2021). Artes conviviales, artes tecnoviviales, artes liminales: pluralismo y singularidades (acontecimiento, experiencia, praxis, tecnología, política, lenguaje, epistemología, pedagogía). *Avances*, (30), pp. 313-333. <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/avances/article/view/33515>.
- El baldío teatro. [El baldío teatro]. (3 de diciembre de 2020). *VARONERA - Galpón Momo Teatro / El Baldío Teatro. Encuentros Teatrales del Tercer Tipo*. [Video en vivo, no disponible]. Facebook.
- Fabião, E. (2019). Performance y precariedad. B. Hang y A. Muñoz (Comps). *El tiempo es lo único que tenemos*. Actualidad de las artes performativas. Caja Negra.
- Fischer-Lichte, E. (2004) *Estética de lo performativo*. Abada Editores.
- Galpón Momo Teatro. (s/f). *gmomoteatro* [Página de Instagram]. <https://www.instagram.com/gmomoteatro/?hl=es>.
- Galpón Momo Teatro [Galpón Momo Teatro]. (12 de junio de 2020a). *Las voces del amor I “¿Es amor o es pasión?”* [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=obI2C2HilLg>.

- Galpón Momo Teatro [@gmomoteatro]. (12 de septiembre de 2020b). *TRASNOCHE • Ciclo de escenas nocturnas #1* [Video en vivo]. Instagram. <https://www.instagram.com/gmomoteatro/reel/CFBWYAzp6ia/>.
- Galpón Momo Teatro [@gmomoteatro]. (26 de septiembre de 2020c). *TRASNOCHE • Ciclo de escenas nocturnas #2* [Video en vivo]. Instagram. <https://www.instagram.com/gmomoteatro/reel/CFIZg7kpiUM/>.
- Galpón Momo Teatro [@gmomoteatro]. (17 de octubre de 2020d). *TRASNOCHE • Ciclo de escenas nocturnas #3* [Video en vivo]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CGbnLGpnyAb/>.
- Galpón Momo Teatro [@gmomoteatro]. (14 de noviembre de 2020e). *TRASNOCHE • Ciclo de escenas nocturnas #5* [Video en vivo]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CHjktPsnFt4/>.
- Galpón Momo Teatro [@gmomoteatro]. (28 de noviembre de 2020f). *TRASNOCHE • Ciclo de escenas nocturnas #6* [Video en vivo]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CIHnKqlnhGi/>.
- Gaudreault, A. (2007). Del cine primitivo a la cinematografía-atracción. *Secuencias. Revista de Historia del Cine*, 28, 10-28.
- Igarza, R. (2021). *Presencias imperfectas. El futuro virtual de lo social*. La marca editora.
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós.
- Méliès, G. (Director) (1902). *Le Voyage dans la Lune* [Película]. Star-film.
- Phelan, P. (1993). *Unmarked. Politics of Performance*. Routledge.
- Porter, E. (Director). (1903). *Life of an american fireman* [Película]. Edison Manufacturing Company.
- Schneider, R. (2011a). El performance permanece. En D. Taylor, y M. Fuentes (Eds.), *Estudios avanzados de performance* (pp. 222-240). Fondo de Cultura Económica.
- Schneider, R. (2011b). *Performing Remains*. Routledge
- Taylor, D. (2012). *Performance*. Asunto impreso ediciones.
- The American Society of Cinematographers (s/f). *asc-museum-kinetoscope*. <https://theasc.com/asc-museum-kinetoscope>.
- Ynoub, R. (2015). *Cuestión de método. Aportes para una metodología crítica*. Cengage Learning.
- Zelcer, M. (2021). *Devenires de lo fotográfico: imágenes digitales en los dispositivos contemporáneos*. Teseo.