

**BIBLIOGRAFÍA SOBRE TEATRO Y NUEVAS TECNOLOGÍAS: FORMAS DE REPRESENTACIÓN EN LA ERA DIGITAL**

**Alberto Hermida Congosto**

*Universidad de Sevilla*

- ABIRACHED, R. (1994): *La crisis del personaje en el teatro moderno*, Madrid, Publicaciones de la Asociación de Directores de Escena.
- ABUÍN GONZÁLEZ. A. (2008): “Teatro y nuevas tecnologías. Conceptos básicos”, en *Revista Signa*, 17, 29-56.
- ABUÍN, A. (2006): *Escenarios del caos. Entre la hipertextualidad y la performance en la era electrónica*, Valencia, Tirant lo Blanch.
- AUSLANDER, Ph. (1999): *Liveness. Performance in a Mediatized Culture*, Londres, Routledge.
- BARROSO VILLAR, M<sup>a</sup>. E. (ed.) (2005): *Comunicación, universo artístico y nuevas tecnologías*, Sevilla, Alfar.
- BAUGH, Ch. (2005): *Theatre, Performance and Technology. The Development of Scenography in the Twentieth Century*, Nueva York, Palgrave MacMillan.
- BIRRINGER, J. (1998): *Media and Performance: Along The Border*, Baltimore, Maryland, The John Hopkins University Press.
- (2006): “Interacting”, en *Contemporary Theatre Review* 16.4, 389-405.
- BOLTER, J. y GRUSIN, R. (1999): *Remediation*, Cambridge, Massachussets, MIT Press.

- CARROLL, J. (1996): “Drama and Technology: Realism and Emotional Literacy”, en *NADIE Journal (NJ)*, 20 (2), 7-17.
- (2002). “Digital Drama: A Snapshot of Evolving Forms” en *Melbourne Studies in Education*, 43(2), 130-141.
- CARVER, G. y BEARDON, C. (eds.) (2004): *New Visions in Performance. The Impact of New Technologies*, Lisse, Swets & Zeitlinger.
- CAUSEY, M. (1999): “Postorganic Performance: The Appearance of Theater in Virtual Spaces”, en *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, ed. Marie-Laure Ryan, Bloomington & Indiana, Indiana University Press.
- (2006): *Theatre and Performance in Digital Culture. From Simulation to Embeddedness*, Londres, Routledge.
- CORNAGO, O. (2004): “El cuerpo invisible. Teatro y tecnologías de la imagen”, en *Árbor* 699-700, 595-610.
- COTAIMICH, V. (2004): “El impacto de las nuevas tecnologías en la puesta en escena. La estética dialógica como desafío estético, poético y político”. Publicación en CD: *VI Jornadas de Arte y Medios Digitales. Primer Simposio: Prácticas de Comunicación Emergente en la Cultura Digital*, Córdoba, Facultad de Filosofía y Humanidades, Universidad Nacional de Córdoba.
- DARLEY, A. (2002): *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*, Barcelona, Piados.
- DE MARINIS, M. (1997): *Comprender el teatro: Lineamientos de una nueva teatrología*, Buenos Aires, Galerna.
- DIXON, S. (2002): “Internet Theatre, Posthuman Bodies and the Interactive Void”, en *E-pai: Performance Arts International on-line Journal*, número único anual. En línea en <http://www.mdx.ac.uk/www/epai/presencesite/html/dixontol01.html> (2/IV/2008).
- (2007). *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Installation*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.

- ECHEVERRÍA, J. (2003): “Cuerpo electrónico e identidad”, en Hernández D. (ed.): *Arte, cuerpo, tecnología. Salamanca*, Salamanca, Publicaciones de la Universidad de Salamanca, 13-29.
- ETCHELLS, T. (1999): *Certain Fragments: Contemporary Performance and Forced Entertainment*, Londres, Routledge.
- FLINTOFF, K. (2002a). “Drama and Technology. The Pursuit of Uncertain Benefits” (Keynote Address), en *Drama Queensland says... The Journal of the Queensland Association for Drama in Education*, 25 #2 (Left Blank Intentionally).
  - (2002b): “Drama in Cyberspace”, en *School Matters (The Education Department of Western Australia)* #10.
  - (2003): “Stepping into the Virtual. Is Virtuality a Contemporary Alternative to Drama?” en Heikkinen, H. (ed.): *Special Interest Fields of Drama, Theatre and Education: The IDEA-dialogues*, 134-141. Jyväskylä, Finland: Jyväskylä University Press.
- GIANNACHI, G. (2005): *Virtual Theatres. An Introduction*, Londres, Routledge.
- GIANNETTI, Cl. (1995): “Metaformance. Proceso troposomático en la performance multimedia”, en Giannetti, Claudia (ed.): *Media Culture*, Barcelona, Asociación de Cultura Contemporánea L’Angelot.
- GRAU, O. (2003): *Virtual Art: From Illusion to Inmersión*, Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- JENSEN, A. P. (2007): *Theatre in a Media Culture. Production, Performance and Perception Since 1970*, Jefferson, McFarland.
- JORDAN, N. (2002): “How New is New Media? The History of Multi-media Usage in Theatrical Productions”. *Drama Australia Journal (NJ)*, 26(2), 73-82.
- KAYE, N. (1994): *Postmodernism and Performance (New Directions in Theatre)*, Palgrave MacMillan.
  - (2007): *Multi-media: Video, Installations, Performance*, Londres, Routledge.

- KING, G. y KRZYWINSKA, T. (eds.) (2002): *Screenplay: Cinema / Videogames / Interfaces*, Wallflower Press.
- LAUREL, B. (1991): *Computer as Theatre*, Reading, Mass.: Addison-Wesley.
- LÓPEZ-VARELA AZCÁRATE, A. (2008): “El gusto del público: La magia digital”, en Revista *Signa*, 17, 57-84.
- MANOVICH, L. (2006): *El Lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, Barcelona, Paidós, 2006.
- MARTÍNEZ THOMAS, M. y POUGET, M. (2008): “Drama: La utopía de la notación escénica”, en Revista *Signa*, 17, 131-150.
- MURRIA, J.H. (1999): *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*, Barcelona, Paidós.
- POYATOS, F. (1994): *La comunicación no verbal, III. Nuevas perspectivas en novela y teatro y en su traducción*, Madrid, Istmo.
- RIESER, M. y ZAPP, A. (eds.) (2002): *New Screen Media: Cinema / Art / Narrative*, BFI Publishing.
- ROMERA CASTILLO, J. (2008): “Hacia un estado de la cuestión sobre teatro y nuevas tecnologías en España”, en Revista *Signa*, 17, 17-28.
- (ed.) (2004): *Teatro, prensa y nuevas tecnologías (1990-2003)*, Madrid, Visor Libros.
- (2006): *Tendencias escénicas al inicio del Siglo XXI*, Madrid, Visor Libros.
- SALTZ, David Z. (2001): “Live Media: Interactive Technology and Theatre”, en *Theatre Topics* – 11-2, 107-130.
- SOMERS, J. (1998). “Disney, Drama and Virtual Worlds”, en *NADIE Journal (NJ)*, 22(2), 55-68.
- WARDEIP-FRUIIN, N. y HARRIG, P. (2004): *Firstperson. New Media as Story, Performance and Game*, Cambridge, Mass.: MIT Press.
- WRIGHT, E. A. (1995): *Para comprender el teatro actual*, México, Fondo de Cultura Económica.

- VV.AA. (1999). *Theatre and Technology*, en *Theatre Journal* 51, 4.

## BIBLIOGRAFÍA DESTACADA

- **ABUÍN, A. (2006): *Escenarios del caos. Entre la hipertextualidad y la performance en la era electrónica*, Valencia, Tirant lo Blanch.**

Anxo Abuín analiza en este libro ámbitos como el cinematográfico, el literario o la performance y las nuevas tecnologías desde una perspectiva que centra la mirada en la impredecibilidad y las teorías del caos. Lo mutable y lo efímero se establecen como contexto idóneo para cualquier acto artístico, el cual se desarrolla en una “situación comunicativa *in statu nascendi*, palmariamente incompleta y fragmentaria”.

- **CAUSEY. M. (2006): *Theatre and Performance in Digital Culture. From Simulation to Embeddedness*, Londres, Routledge.**

La obra muestra las repercusiones e influencia que las nuevas tecnologías, los medios actuales y ciertos fenómenos culturales contemporáneos (así como otros avances y acontecimientos destacados) han tenido sobre teatro y performance. En una sociedad cada vez más tecnificada y dependiente de la tecnología en avance constante y tras hechos tan determinantes como las guerras de Irak o el atentado del 11 de septiembre, Matthew Causey nos muestra fundamentalmente cómo el teatro

evoluciona adaptándose a la cultura digital, que condiciona la esencia y la estética de cualquier modelo tradicional o preexistente.

· **GIANNACHI, G. (2005): *Virtual Theatres. An Introduction*, Londres, Routledge.**

Se trata de una interesante obra que gira en torno al teatro del siglo XXI y a la simulación a la que todo es susceptible. Con esta lectura de las nuevas formas de representación, condicionadas por la tecnología y el uso del ordenador en el ámbito artístico, Gabriella Giannachi revisa algunos conceptos como el espacio, el tiempo o la identidad; unas realidades que se ven fuertemente afectadas por la influencia de la virtualidad en la cultura, la vida y la estética de nuestros días.

· **GRAU, O. (2003): *Virtual Art: From Illusion to Inmersión*, Cambridge, Mass.: The MIT Press.**

Oliver Grau sumerge al lector en una asombrosa revisión del arte y lo visual a través del prisma de la realidad virtual. La ilusión, la presencia o los espacios envolventes cobran protagonismo en esta obra, en la que su autor hace un recorrido por las distintas formas que favorecen la inmersión del espectador: desde muy antiguas manifestaciones hasta las expresiones artísticas más actuales.

· **RIESER, M. y ZAPP, A. (eds.) (2002): *New Screen Media: Cinema / Art / Narrative*, BFI Publishing.**

En un contexto en el que la narrativa se fragmenta y las nuevas formas se centran en la inmersión y la interactividad como principios dominantes, se hace más que necesario el estudio de las distintas prácticas artísticas que se centran en el poder de las pantallas, la imagen en movimiento y la participación del espectador. De este modo y mediante una obra que combina los estudios de reconocidos teóricos, las visiones de artistas experimentales e interesantes trabajos editados en DVD, se

exploran las distintas soluciones que afectan a la representación visual y la narración contemporáneas.