

Formas fluidas. Pasajes y diálogos entre la danza y el audiovisual.

Sobre *Pizzurno pixelado* y *Medusas* de Margarita Bali

✉ ALEJANDRA TORRES / Universidad de Buenos Aires – Universidad Nacional de General Sarmiento – CONICET / alemariatorres@gmail.com

Resumen

En este artículo nos acercamos a la obra de Margarita Bali para analizar los cruces entre danza y audiovisual en dos momentos de su producción: la video instalación *Pizzurno pixelado* y la videodanza *Medusas*. En estas dos obras se pueden comprobar los pasajes y diálogos entre lenguajes y dispositivos que permiten acercarse a reflexiones que exceden los problemas del arte y la tecnología.

Palabras clave: Margarita Bali • videodanza • video instalación • *Pizzurno pixelado* • *Medusas*

Abstract

In this article we approach the work of Margarita Bali to analyze the crosses between dance and audiovisual in two moments of its production: the video installation *Pizzurno pixelado* and the videodanza *Medusas*. In these two works you can check the passages and dialogues between languages and devices that allow you to approach reflections that exceed the problems of art and technology.

Key Words: Margarita Bali • videodanza • video installation • *Pizzurno pixelado* • *Medusas*

Referente de la danza multimedia, la producción de Margarita Bali puede dividirse en obras escénicas, obras escénicas multimediales, videodanza, videoinstalaciones, obra específica sobre edificio, además de sus trabajos para cine como *Borges para millones* y *El Exilio de Gardel*.¹ Co-fundadora junto a Susana Tambutti de la compañía Núcleodanza, que tuvo una larga vida en la danza contemporánea argentina, en un determinado momento de su carrera, hacia mediados de los años noventa, la bailarina y coreógrafa comienza a incursionar en las posibilidades que le brinda el lenguaje de la danza interrelacionado con dispositivos audiovisuales tanto analógicos como digitales. Rodrigo Alonso señala que en la obra de Bali las coreografías «interceptan piezas de danza en vivo con audiovisuales creados especialmente para dialogar con ellas» (117). A este tipo de práctica se la denomina danza multimedia. En este sentido, la trayectoria de Bali la convierte en una pre-

Fecha de recepción:

30/6/2017

Fecha de aceptación:

25/8/2017

cursora en la transgresión de los límites de los lenguajes artísticos, en los cruces entre tiempo y espacio, entre lo «real» y lo «virtual».

Entre los variados intereses de la artista destacamos dos momentos en los que convergencia de medios produce obras diferenciadas. Por un lado, las relaciones de diálogo con espacios arquitectónicos y por otro lado, con la naturaleza. Nos referimos a dos momentos específicos: la video instalación *Pizzurno pixelado* (2005) y la videodanza *Medusas* (2009). Ambas obras nos invitan a reflexionar sobre la trasposición de la tecnología al universo estético para indagar en lecturas posibles que exceden las preguntas entre arte y tecnología. En nuestro trabajo, sostenemos que esas formas estéticas le permiten a la artista plasmar un universo propio en el que conviven distintas narrativas, representaciones y fusiones entre lo humano y lo animal. Arriesgamos que, esas representaciones podrían considerarse nuevas figuraciones de lo viviente. La idea de figuraciones tal como la concibe Rossi Braidotti ofrece respuestas no solo a cuestiones políticas sino también a cuestiones epistemológicas y estéticas.

La expansión de las artes que caracteriza la obra de Margarita Bali podría entroncarse con las experiencias artísticas de los años sesenta de los precursores del videoarte. Más allá de las diferencias conceptuales o terminológicas que revisan las rupturas en el campo artístico de esos años como multilenguajes, pluralidad, hibridez, eclecticismo o expansión lo que se pone de manifiesto es el cuestionamiento de las divisiones tradicionales del arte que se suceden en términos de estilos, de estrategias de comunicación o de lenguajes (Yeregui). El video desde su génesis misma rompe con la linealidad del relato y está ligado a la instalación y a la performance.

En sí mismo, el video es una plataforma artística en la que se impone siempre el presente, el aquí y ahora. Etimológicamente, del latín «yo veo», la primera persona del singular connota el nivel de punto de vista y como señala Graciela Taquini, «afirma la libertad sin límites que ostenta el creador en la variedad de las operaciones sobre ese registro. Yo veo como nadie ha visto antes, fuera de toda imposición y tradición, de todo criterio de autoridad» (2008:25-49).² Esa libertad creadora parece haber tomado forma en la obra de Bali. Desde su formación como bióloga, bailarina y coreógrafa, la artista inicia su recorrido hacia el mundo del video a comienzos de los años noventa. Pionera en la utilización del video en el ámbito escénico, la artista se mueve entre medios, lenguajes, disciplinas, para plasmar obras de difícil encasillamiento que exploran, permanentemente, los límites entre la danza y la tecnología.

La videodanza es un género híbrido por definición en el que la experimentación permanente obstaculiza las definiciones rígidas. Rodrigo Alonso ha señalado que caracterizar a la videodanza en América Latina es mucho más difícil que hacerlo con el videoarte especialmente por las controversias que suscita el término a la hora de las definiciones (Alonso). En cruce con la danza, las nuevas tecnologías electrónicas (analógica o digital) posibilitan explorar el cuerpo de otro modo por medio de distintos recursos visuales que le permite al espectador, habituado a la danza tradicional, expandir su percepción visual.

Desde nuestra perspectiva de lectura, estos pasajes entre medios pueden ser abordados desde la teoría de la intermedialidad que forma parte de una teoría más amplia de la medialidad y de la mediación. Entendida de modo amplio, la intermedialidad sería una metáfora del estado actual de las artes en tanto que la expansión de los lenguajes permite explorar las dimensiones posibles de la combinación y de la convivencia entre lenguajes y dispositivos.

Bali concibe la videodanza como un diálogo entre la danza y el audiovisual, una forma complementaria en la que, deliberadamente, se busca que un medio no gane sobre el otro sino que se combinen, es decir, la artista busca la integración de estos dos lenguajes en un solo producto estético. Por ejemplo, en las primeras videodanzas como *Paula en suspenso*, *Asalto al patio* y *Dos en la cornisa* en las que los bailarines se desplazan desde una caja negra escénica a la ciudad, la realizadora extiende la experiencia más allá de los límites definidos y sale al espacio público que le permite investigar sobre las posibilidades del cruce de espacios y de lenguajes. En este sentido, aparecen nuevas composiciones coreográficas y nuevas formas de explorar la experiencia estética.³

Especialmente, destacamos la obra específica sobre edificio, *Pizzurno pixelado*, que se estrenó en el año 2005. Esta obra seleccionada y producida para el Festival Internacional de Teatro de Buenos Aires usó como superficie de proyección toda la fachada del Ministerio de Educación de Buenos Aires. Este videomapping arquitectónico utiliza una técnica de proyección audiovisual adaptada a una superficie irregular que funciona como pantalla. A esta proyección de imágenes más sonido, se le sumó la actuación en vivo, la performance de veinte bailarines.

Esta obra pionera en nuestro país es una propuesta multimedial dado que se utilizan conjunta y simultáneamente diversos medios o soportes con énfasis en la codificación única que posibilita el medio digital. La obra *Pizzurno pixelado* integra danza con música en vivo, video, proyección de imágenes y animaciones. Debido a los cruces entre artes y medios, *Pizzurno pixelado* es una video instalación, más performer en vivo, más un «mapping» sobre arquitectura a la que se le agrega música octofónica a gran escala sobre plano.⁴

Para la realizadora:

Este mapping fue un desafío muy grande no por la complejidad de las proyecciones sobre 21 ventanas, balcones y paredes, sino también por el contraste de dimensiones entre el bailarín real en vivo y las dimensiones de un edificio de época en donde las ventanas tienen 3 metros de altura. La figura humana queda empuñecida. (Torres, 2017. Entrevista a Bali)

Esta obra ha tenido muchos meses de preparación y varias horas de edición de video para proyectarse en una sola noche.

La instalación se produjo a finales de la década de los sesenta y varias expresiones estéticas nacen de la instalación: el happening, la ambientación, la intervención. Todas estas expresiones comparten características comunes: son efímeras, necesitan espacio y también interactuar con los espectadores activos.

En tanto obra de entorno, la instalación es específica porque el artista contempla la posibilidad de crear un espacio sensible particular al momento de diseñarla y por esto tiene en cuenta también el espacio expositivo donde será montada. Cada vez que la obra vuelve a darse, debe tenerse en cuenta el nuevo lugar, el sitio específico, y la obra se modifica en relación con el nuevo espacio.

La unicidad de la instalación reside en la particularidad de su condición efímera a medio camino entre la obra material que deja una huella, materia de museo y de colección y la intervención diluida en el tiempo de su actuación. No puede volver a reproducirse, por lo tanto la instalación desafía los límites de la reproducibilidad y el mercado (una vez desmontada, sólo podemos verla por fotos y/o videos) pero puede volver a visualizarse a partir de la digitalización. Los recursos utilizados no sólo son visuales sino que provienen de otras esferas artísticas o extra artísticas dado que la instalación es permeable a todas las incorporaciones técnicas que el mundo del arte ha adoptado: luz de neón, láser, holograma, nuevos soportes como el video, la tv, internet.

En el caso de la videoinstalación *Pizzurno pixelado*, el espacio real, el Palacio Pizzurno, se modifica por la proyección en la que en una sucesión de escenas los personajes animados digitalmente trepan, suben y bajan, y vuelan. Además se le suma una coreografía en vivo que transforma, definitivamente, el lugar en un espacio de imaginación y de ensoñación.

De este modo, el ministerio de Educación, en su fachada le rinde un homenaje a Petronila Rodríguez, quien en 1882 soñó, planificó y financió la construcción del palacio Pizzurno como sede de una escuela de avanzada para señoritas.⁵

Este tipo de prácticas como cartografiar lugares, espacios abiertos o cerrados, también ha sido producido por otros grupos como Beacon Dance con su *Mapping Project* (2005–2006), y se trataba de la construcción durante un año entero de un mapa de los diferentes parques de la ciudad, así como la pieza *Converge* (2005) de Jennifer Monson, que consistía en un encuentro de tres coreógrafos de Brooklyn, quienes bailaban desplazándose por la ciudad hasta converger en Fort Green Park (Pérez Royo). Sin embargo, la novedad que introduce el trabajo de Margarita Bali en el mapping es combinar en una mega proyección, en un edificio histórico, en el marco de la arquitectura urbana, una performance en vivo.

En *Pizzurno pixelado*, la edición digital que Margarita Bali realiza personalmente le permite construir el guión y crear en la isla de edición, además de



Fig. 1 y Fig. 2 Pizzurno pixelado

generar capas de información visual para los distintos espacios de proyección. En este sentido, cada una de las veintitrés ventanas era, en el proceso de edición, una capa («layer») de información visual independiente.

Esta complejidad también se recrea en una obra como *Hombre rebobinado* (2010) una obra de teatro, o video escénico, en donde a diferencia de *Pizzurno...* el «mapping» muy preciso a escala interior con elementos cotidianos o sobre contorno de objeto en distintos planos se proyecta sobre lo volumétrico. En *Hombre rebobinado*, los ocho canales de video se filman y luego se editan teniendo en cuenta los tiempos relativos que se establecerán en el momento de la proyección.

En el segundo momento de la obra de Margarita Bali, como hemos señalado, destacamos una enorme y constante presencia de los elementos de la naturaleza en cruce con la tecnología. En este sentido, la videodanza *Medusas* no sólo nos convoca a revisar la mitología alrededor de las Gorgonas sino, también, a revisar el universo de los no humano, el de los celentéreos cnidarios, las «medusas de mar».

En un quehacer de permanente exploración con el lenguaje, hay una zona de la obra de la artista en la que la experimentación se extiende a lo viviente como por ejemplo, *Arena* (1997), está presente el agua en todas sus formas, en obras como *Arena Pirámide*; *El acuario electrónico*, *Pirámide Océano*, *Marea Alta*, entre otros.

Una de las obras que despliega un potencial particular es *Medusas*. En las dos versiones de la obra se despliega un modo de concebir una sociedad posible: el mar y sus habitantes como metáfora de una sociedad nueva.

Al analizar la emergencia de la vida animal en la cultura, Gabriel Giorgi sostiene que al hacerlo moviliza ordenamientos de cuerpos, territorios, sentidos y gramáticas de lo visible y de lo sensible que se jugaban alrededor de la oposición entre animal/humano; y ese desplazamiento indica una de las transformaciones más significativas de la cultura contemporánea (12).

El estudio e indagación permanente de Margarita Bali sobre su propio cuerpo, y sobre los cuerpos danzantes no sólo es una apuesta poética sino también política, y en este sentido, en esa indagación sobre el cuerpo y sus deseos, pasiones, afectos emerge una animalidad que como señala Giorgi ya no podrá ser separada con precisión de la vida humana. En las obras de Margarita Bali no hay oposición entre animal/humano sino fusión de cuerpos, desplazamientos de lo animal a lo humano y viceversa.

El mundo animal funciona en la obra de Bali como un *continuum* orgánico, material, afectivo y político con lo humano. Como ejemplo, el caso de la obra *Medusas*. Esta obra fue parte de la video instalación *El acuario electrónico* premio Faena 2007; luego en el 2009 la obra deviene videodanza y videoinstalación con mención en el Salón Nacional.



Fig. 3 *Medusas*. Videodanza

Al preguntar a la artista por qué su insistencia con las medusas, Bali responde: «me parecen bichos fascinantes... Y cuando las ves en un acuario es una cosa sensacional porque pulsan» (Torres).

En esa pulsación, en ese movimiento sensible, en el latir, estos animales marinos danzan y proponen un nuevo paisaje mediado por lo tecnológico. ¿Cuáles son los procedimientos? ¿Qué pasa con ese paisaje natural cuando se lo toma como base para una obra tecnológica?

Una de las dos formas de organización en la alternancia de generaciones de gran número de celentéreos cnidarios y que corresponde a la fase sexuada es tomada por la artista para superimprimirle figuras humanas.

Los espectadores vemos la interacción entre lo humano y lo biológico mediado por la técnica. Al cuerpo de forma acampanada que se asemeja a una sombrilla de las medusas con tentáculos colgantes en sus bordes, se le alterna un torso, cabeza o piernas de un humano.

En cuanto a los procedimientos de la obra, Margarita Bali detalla:

la medusa contrae, entonces pienso cuando contrae, si le pongo piernas, en ese momento, las piernas se doblan y después se aflojan, entonces empecé a filmar a bailarinas sabiendo que iba a extraer las partes del cuerpo... Lo difícil de eso es que cuando pulsa, sube y afloja, o sea que cada vez que pulsa, hace un movimiento hacia arriba, y cuando afloja medio baja. (Torres)

En el material audiovisual, la resolución de los cuadros en los que vemos a las medusas danzando se resuelve en la edición, cuadro a cuadro. La artista filma bailarinas y luego recorta las partes y las superpone a las figuras de las medusas.

De este modo, los espectadores vemos una obra de seres antropomórficos danzando. En este sentido, el animal marino, la medusa, desafía la cosificación de la mitología clásica y se presenta en todo su potencial dado que vive en libertad en las aguas profundas. La danza de estos seres híbridos, antropomórficos, que conviven en forma armoniosa parece instaurar una nueva sociedad hecha de la fusión de lo animal y lo humano.

Margarita Bali presenta un mundo plagado de seres irreales en el que la naturaleza tiene un tratamiento abstracto a la vez que el cuerpo humano danzante, y las especies del mar conforman una nueva especie artificial. Ni hombre ni mujer. Se rompe con las categorías binarias para proponer una nueva sexualidad de estos seres

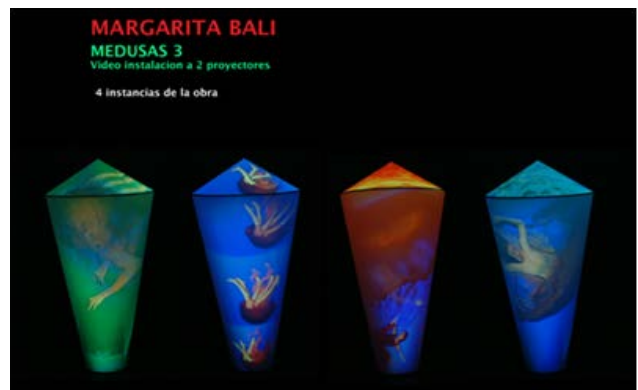


Fig. 4 y Fig. 5 Medusas. Videoinstalación

que fluyen en una danza armoniosa. Los cuerpos fluidos desafían el orden de la clasificación binaria (Juliano: 149–160). Lejos estamos de la figura mitológica de Medusa, poderosa y a la vez cruel, capaz de mortificar a su víctima, aquí vemos una nueva forma de criaturas: seres danzantes, que conviven en una microsociedad.

El eje fundamental de la Biopolítica desde la cultura es inscribir la vida animal y la ambivalencia entre humano/animal como vía para pensar los modos en que las sociedades trazan distinciones entre vidas a proteger y vidas a abandonar. En *Medusas* de Margarita Bali, se representa una nueva construcción de la especie que parece borrar las diferencias entre lo humano y lo animal y que se presenta como un reto para pensar el estado de vida o la Biopolítica dado que se desclasifica lo viviente.

A modo de conclusión

En este trabajo, nos hemos acercado a dos momentos de la vasta obra de la artista Margarita Bali para mostrar cómo esta práctica artística puede leerse como un caso específico de los cruces entre las disciplinas y las artes en Latinoamérica. Nos interesa afirmar que en las producciones que analizamos, se juega una política del tránsito en el que convergen lenguajes, discursos y medios. Estos cruces entre el video, la danza, la música, las artes plásticas, la performance en vivo le permiten a la artista abordar una nueva manera de percibir la arquitectura así como de reflexionar sobre lo viviente. Especialmente, en el caso de la videodanza *Medusas*, Bali pone en escena una nueva representación de lo viviente en la que pareciera que la apuesta de la artista es la desclasificación de las especies para representar las mutaciones, los cambios y las sexualidades fluidas.

Notas

¹ Entre la vasta producción de Bali destacamos algunas de sus obras escénicas: *Ráfagas* (1982), *Climas sónicos* (1974), *Biósfera* (1977), *Juego del tiempo* (1981), *Judith* (1984) entre otras; obras escénicas multimediales: *Dos en la cornisa* (1994), *Línea de fuga* (1994), *Ave de Ciudad* (1998), *Naufragio in vitro* (2000), *Ojo al zoom* (2003), *Hombre rebobinado* (2012), *Galaxias* (2013); videodanza: *Paula en suspenso* (1993), *Asalto al patio* (1994), *Dos en la cornisa* (1994), *Agua* (1997), *Arena* (1998), *Paredes de Buenos Aires* (2006), *Medusas* (2009) entre otras; video instalaciones: *Tubo Oceánico* (2001), *Arena Pirámide* (2003), *Paredes de Buenos Aires* (2006), *Pizzurno revisitado* (2005), *Medusas 3* (2009), *Homo Ludens* (2012), *Homo Ludens Intergaláctico* (2013), *Marea Alta* (2013), *Homo Ludens espacial* (2013) para el planetario Galileo Galilei, entre muchas otras.

² La videodanza está ligada, fundamentalmente, al movimiento. Incluye varias manifestaciones tales como espectáculos de danza multimedia, (danza en escena junto a proyecciones audiovisuales), las obras cinematográficas que ubican a la danza como parte central y la «screedance», la videodanza como danza para la pantalla y otros dispositivos digitales. La videodanza es un lenguaje que se encuentra en constante cambio y experimentación, incluye las indagaciones en relación con el movimiento y en torno al dispositivo audiovisual: cámaras de fotos, celulares, cámaras web, tablets.

³ Como resalta Mariel Leibovich en sus primeras videodanzas, Bali «lleva la danza a otros espacios, lo que permite una interacción entre los cuerpos y la naturaleza. En *Agua* (1997) y *Arena* (1998) los cuerpos que

danzan se expanden, apropiándose de los espacios a través de la imagen. Los procedimientos cinematográficos permiten la construcción de imágenes cuyo ritmo es también danza: sobreimpresiones, planos angulosos, ralentización y aceleración se encuentran presentes y se profundizan tanto en *Agua* como en *Arena* y crean así un lenguaje particular, a medio camino entre lo sensorial y lo corporal, donde el ritmo de las imágenes se convierte en factor constructivo de la simbiosis entre cuerpo, naturaleza y la mediación audiovisual» (2015:115).

⁴ La instalación realizada por Margarita Bali combina imágenes digitales y los cuerpos de los bailarines en vivo que danzan en una determinada zona del edificio, el balcón, bajo la mirada de la cámara. Esta obra tuvo muchas complejidades en la realización: «las partes en vivo no fueron nada fáciles, porque tampoco podía usar todos

los espacios, no podía usar sogas, no podía usar la parte de abajo que es biblioteca, solo podíamos usar el balcón, que es como una tira, como si fuera un escenario, una regla, y podía usar las ventanas de arriba, con todo el trabajo que significó para que se vea un cuerpo humano una vez que se abrían las ventanas, y en la escena final se abren y yo dije hagamos una gran fiesta ahí arriba, entonces ahí es donde pedí una tarima de tres metros de ancho, todo a lo largo del edificio arriba» (Torres 2017).

⁵ Petronila Rodríguez murió en 1882 y dispuso una donación para que tras su fallecimiento se construyera en una parte de ese predio, un templo —la Iglesia de Nuestra Señora del Carmen—, una escuela —Colegio de la Orden de Siervas de Jesús Sacramentado— y de un asilo, anexos a la Iglesia, y de una escuela para setecientas niñas que debía llevar su nombre.

Bibliografía

Obra de Margarita Bali

Paula en suspenso (1993), *Asalto al patio* (1994), *Dos en la cornisa* (1994), *Agua* (1997), *Arena* (1998), *Paredes de Buenos Aires* (2006), *Pizzurno Pixelado* (2005), *Medusas* (2009).

Secundaria

ALONSO, RODRIGO (2015). *Elogio de la Low-Tech*. Buenos Aires: Luna.

BALI, MARGARITA (2014). Entrevista (por María José Lavandera). «La danza proyectada». *Revista Revol. Girar las danzas*. Web.

BRAIDOTTI, ROSSI (2005). *Metamorfosis. Hacia una teoría materialista del devenir*. Madrid: Akal.

DELEUZE, GILLES (1983). «La imagen—movimiento y sus tres variedades». *La imagen—movimiento*.

Estudios sobre cine 1. Barcelona: Paidós. Traducción de Irenen Agoff.

FELTEN, UTA E ISABEL MAURER (2007). *Intermedialitat in Hispanoamerika: Brüche und Zwischenräume*. Alejandra Torres, colaboradora. Tübingen: Stauffenburg Verlag.

GIORGI, GABRIEL (2014). *Formas comunes. Animalidad, cultura, biopolítica*. Buenos Aires: Eterna Cadencia.

JULIANO, DOLORES (2010). «El cuerpo fluido. Una visión desde la antropología». *Quaderns de Psicologia* 2(12), 149–160.

KLEIN, GABRIELE (2008). «La ciudad como escena», en Victoria Pérez Royo, editora y traductora. *¡A bailar a la calle! Danza contemporánea, espacio público y arquitectura*. Salamanca: Universidad de Salamanca, 133–153.

KOZAK, CLAUDIA (Ed.) (2012). *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires: Caja negra.

- LACHINO, HAYDE Y NAYELI BENHUMEA (2012). *Videodanza: de la escena a la pantalla*. México: UNAM.
- LA FERLA, JORGE (Comp.) (2007). *Nuevos territorios: Carlos Trilnick*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá.
- (2008). *Historia crítica del video argentino*. Buenos Aires: Fundación Eduardo Constantini/Fundación Telefónica.
- LA FERLA, JORGE Y SOFÍA REYNAL (Comps.) (2012). *Territorios audiovisuales*. Buenos Aires: Librería.
- LEIBOVICH, MARIEL (2015). «Experimentalismo y videodanza argentina». Torres, Alejandra y Clara Garavelli. *Poéticas del movimiento. Aproximaciones al cine y video experimental argentino*. Buenos Aires: Librería.
- LEIBOVICH, MARIEL (2012). «Videodanza». Claudia Kozak (Ed.). *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires: Caja Negra.
- PÉREZ ROYO, VICTORIA (Ed. y Trad.) (2008). *¡A bailar a la calle! Danza contemporánea, espacio público y arquitectura*. Salamanca, Universidad de Salamanca.
- RAJEWSKY, IRINA (2005). «Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality». *Intermedialités* 6. Web.
- RANCIÈRE, JACQUES (2005). *Sobre políticas estéticas*. Barcelona: Museo de Arte Contemporáneo.
- ROSENBERG, DOUGLAS (Ed.) (2016). *The Oxford Handbook of Screendance Studies*. New York: Oxford University Press.
- SPERLING, SILVINA (2008). «Nuevos recursos tecnológicos en la danza. Sobre la obra de Margarita Bali». *Revista de artes mediáticas cibertrónicas*. Web.
- SPERLING, SILVINA Y SUSANA TÉMPERLEY (Comps.) (2010). *Terpsícore en ceros y unos. Ensayos de Videodanza*. Buenos Aires: Guadalquivier/CCEBA.
- TAQUINI, GRACIELA (2007). «Una crónica del video arte en la Argentina de la transición a la era digital», en Laura Baigorri, compiladora. *Video en Latinoamérica, una visión crítica*. Madrid: Brumaria. Web.
- (2008). «Tiempos del video argentino», en Jorge La Ferla, editor. *Historia crítica del video argentino*. Buenos Aires: Fundación Telefónica, 25–48.
- TAMBUCCI, SUSANA (2014). *Módulos de la cátedra Teoría General de la Danza*. Buenos Aires: Licenciatura en Artes/Universidad de Buenos Aires.
- TORRES, ALEJANDRA Y MAGDALENA PÉREZ BALBI (Eds.) (2016). *Visualidad y dispositivo(s). Arte y técnica desde una perspectiva cultural*. Los Polvorines: Universidad Nacional de General Sarmiento.
- TORRES, ALEJANDRA Y CLARA GARAVELLI (Eds.) (2015). *Poéticas del movimiento. Aproximaciones al cine y video experimental argentino*. Buenos Aires, Librería–Asaca.
- TORRES, ALEJANDRA (Comp.) (2017). *Universo Bali. Danza y Audiovisual*. En prensa.
- YEREGUI, MARIELA (2008). «Postvideo. Las artes mediáticas de la Argentina en la era digital», en Jorge La Ferla. *Historia crítica del video argentino*. Buenos Aires: Fundación Telefónica.