



Universidad Nacional de La Plata
Facultad de Bellas Artes

Taller de Diseño Multimedial 5
Tesina de Grado

El cuerpo en el Teatro Multimedia

Profesor: Federico Joselevich Puiggrós
Alumna: Carrión Magali, Legajo nº: 58134/4

Índice

Resumen – Página 3

Palabras Clave – Página 3

1 Introducción General – Página 4

1.1 Tema y subtema – Página 5

1.2 Introducción – Página 5

1.3 Objetivos – Página 6

2 Desarrollo teórico – Página 7

2.1 El cuerpo en el arte – Página 8

2.1 Estado del Arte – Página 9

2.2 La multimedia y el sujeto externo – Página 15

3 Materialización – Página 16

3.1 Objetivos – Página 17

3.2 Resumen – Página 17

3.3 Interactividad – Página 17

3.4 Descripción técnica y montaje – Página 18

3.5 Wireframes – Página 19

4. Conclusiones – Página 20

5. Bibliografía – Página 22

Resumen

La incorporación de las nuevas tecnologías dentro de las prácticas de teatro multimedia ha permitido ir más allá de los límites concedidos por el cuerpo del artista y el espacio en el que el mismo se desenvolvía tradicionalmente. La utilización de recursos visuales animados y dinámicos no sólo modifica el entorno de una obra sino que el cuerpo de quienes la interpretan ya no permanece estático frente a los ojos del público sino que comienza a funcionar como lienzo.

Con herramientas provenientes de tecnologías multimediales, como la proyección y el mapping, los límites del cuerpo humano ya no están delimitados por aspectos necesariamente físicos del actor, lo que da lugar a nuevas formas de representación determinadas por un sujeto externo que podríamos considerar como el artista multimedia. El cuerpo en cuestión se transforma de forma tal que funciona principalmente como soporte, moldeable a través de las diversas imágenes concebidas desde la multimedia por criterios predefinidos.

Dentro de las prácticas escénicas, estas nuevas herramientas permiten ampliar las formas con las cuales transmitir desde el cuerpo, resignificando el lenguaje e incluso involucrando al público desde una nueva perspectiva. A partir de la interactividad se abre el juego para la manipulación de lo visible sobre los actores en tiempo real, generando, a partir de un mismo cuerpo-soporte, múltiples facetas a la vez.

Palabras Clave

Cuerpo - Soporte - Imagen - Transformación - Percepción

CAPÍTULO 1

Introducción General

1.1 Tema y Subtema

El rol del cuerpo en las prácticas de teatro multimedia. Las transformaciones surgidas a partir de la combinación de los recursos tecnológicos y el cuerpo.

1.2 Introducción

"El cuerpo subjetivo mantiene una potencialidad movilizadora que incrementa su eficacia en sociedades marcadas por la hipermediación y la teatralidad generalizada. La movilización puede producirse como acción, situación, recorrido o encuentro y contribuir desde la co-presencia a pensar nuevos modos de relación. [1]

SANCHEZ, JOSE A.

Actualmente la tecnología se encuentra cada vez más presente a nuestro alrededor, modificando continuamente la forma en que concebimos y percibimos la realidad. Los medios de comunicación nos muestran imágenes que corren a velocidades fugaces, y asistimos constantemente y cada vez en mayor medida al intercambio de un conocimiento que se construye a través de *"lo visual"*.

Si nos detenemos por un momento a pensar cómo esto se relaciona con el arte, o mejor dicho, desde donde podemos vincular a las nuevas tecnologías con las manifestaciones artísticas, rápidamente nos daremos cuenta de que son cada vez las obras que se valen de recursos tecnológicos *-multimediales-* para desarrollar nuevas perspectivas en la narración y la creación. Y con multimediales me refiero a aquellas tecnologías que se basan en la manipulación tanto de la imagen como del video, el sonido, la electrónica y demás variantes.

En el intento de definir a la multimedia, con la complejidad que esto implica, debido a la poca distancia entre el presente y su nacimiento, podemos dar cuenta de ciertas características. Podemos suponer que es aquel punto de encuentro de diversas disciplinas con contenido propio, como la animación, el diseño visual, el sonido, la programación, la electrónica, y demás, que confluyen en un mismo tiempo y espacio. A su vez también suele intervenir la interactividad, es decir, aquellos procesos que vinculan al artista con su público de forma directa, permitiéndole a este último incidir sobre el desarrollo de la obra.

Hablar de arte multimedia entonces, implica pensar en dos aspectos, uno más bien técnico en tanto uso de las herramientas y recursos que devienen del desarrollo tecnológico, junto con un proceso que ponga a dichas tecnologías a disposición del discurso y el quehacer artístico.

Las prácticas escénicas no han quedado al margen de este fenómeno y han ido incorporando, desde hace un tiempo no muy largo, muchos de los recursos tecnológicos multimediales, dando lugar a diversas perspectivas y facetas. Y cuando digo prácticas escénicas no me refiero solamente a aquellas que se desarrollan sobre un escenario, sino a cualquier manifestación que involucre a uno o más sujetos, en una búsqueda artística. Por lo tanto, bajo el nombre de “Teatro multimedia” busco abarcar este amplio abanico de manifestaciones, en el que se introducen los recursos multimediales al servicio de un relato o experiencia artística.

El teatro multimedia implica entonces la existencia de uno o más sujetos, que se valen de su propio *cuerpo* para presentarse y desenvolverse frente a un *otro*. Y es aquí donde me interesa detenerme, en ese cuerpo, de ese artista-actor, que ahora se enfrenta a un espacio en el que convive tanto lo físico como lo virtual, lo corpóreo y lo imaginario, la representación y la realidad.

1.3 Objetivos

Mi intención aquí será poner sobre la mesa, o de alguna forma esbozar, la relación entre el cuerpo del artista de una práctica escénica y las nuevas tecnologías propias de la multimedia; y aquellas cuestiones que surjan a partir de dicha combinación. A su vez, intentaré dar cuenta de la importancia que adquieren los recursos tecnológicos en el tratamiento del cuerpo a la hora de conformar un discurso y una propuesta artística.

Atravesando diferentes manifestaciones intentaré entonces dar respuesta al interrogante ***¿qué ocurre con el cuerpo en las prácticas de teatro multimedia?***

CAPÍTULO 2

Desarrollo teórico

2.1 El Cuerpo en el Arte

En primer lugar, podríamos decir que el ser humano desde siempre utilizó su cuerpo como forma de expresarse, de identificarse hacia los otros y hacia sí mismo. Desde las pinturas corporales más antiguas, el uso de colores y texturas ha puesto al cuerpo al servicio de las creaciones más extravagantes y diversas; y tal vez de forma inconsciente ha adquirido, ya desde aquel entonces, su rol de *lienzo humano*.

Si nos remontamos a tiempos aborígenes dentro del territorio Argentino, podemos encontrar este tratamiento corporal en pueblos tales como la comunidad Selk'nam¹, propia de los Onas de Tierra del Fuego, en donde el cuerpo era tomado como soporte y era intervenido de diversas maneras para formar parte de rituales y prácticas culturales propias; utilizando materiales de animales y plantas para ser concebido como "*disfraces*".

Por otro lado, si avanzamos un poco en el tiempo, prácticas artísticas tales como el teatro, la danza, la performance, y demás lenguajes, ubican al cuerpo en un rol central y es de alguna forma el medio para contar historias y narrar perspectivas. Podríamos decir incluso que el cuerpo más bien funciona como representación y canal de quien en él se aloja.

Sin ir más lejos, los tatuajes, también se encuentran estrechamente vinculados con esta noción, siendo una práctica tradicional entre distintos individuos, en donde el cuerpo juega como analogía a una hoja de papel, para dar lugar a expresiones artísticas que se distribuyen por cualquiera de sus áreas con diversos y múltiples significados.

Podríamos proponer entonces, que en todas estas cuestiones, nuestro cuerpo se presenta como una vidriera ante otro y ante una sociedad que nos rodea. Pero una vidriera que permite la representación y la humanización del cuerpo. Es por ello que adopta diversas formas y se encuentra cargado de significados. Muchos artistas han sabido valerse de estas caracterizaciones para cuestionar y poner en discusión el rol del cuerpo y su representación, y la forma en que se presenta hacia los demás.

Con el advenimiento de las nuevas tecnologías surgen nuevos interrogantes que se replantean el lugar que ocupa el cuerpo dentro del arte, y como este se ve intervenido y modificado. Y aquí me gustaría detenerme por un momento para dar cuenta de la importancia de pensar en estos nuevos recursos como herramientas al servicio de un discurso. Y si bien existen variadas opiniones que buscan imponer un escenario en el que la tecnología y el arte no pueden convivir, me resulta más que necesario plantear un escenario alternativo. En este, el tratamiento del cuerpo no significa la cosificación y la deshumanización del mismo, sino que los recursos que se introducen en el teatro

¹ Comunidad aborigen de Tierra del Fuego, Argentina.
http://www.vocesdelatierra.com/index.php?option=com_content&view=article&id=39&Itemid=62

multimedia más bien humanizan al sujeto y abren el camino para nuevas formas de narrar a partir del mismo.

2.2 Estado del Arte

Cine y Teatro

El teatro, en los años 60 aproximadamente, comienza a involucrar ciertas cuestiones propias de la tecnología del cine para modificar, o más bien transformar, la forma en la que se contaba el relato, y la relación de los actores con el público. El alemán Erwin Piscator (1893-1966) es considerado uno de los pioneros en el uso de la imagen dentro del espacio escénico. Desde una postura más bien política, se valía de los recursos cinematográficos, como es el montaje, para introducir dentro del escenario imágenes y proyecciones de luces que buscaban cambiar la percepción de los espectadores frente al relato; rompiendo con lo estático de la escenografía tradicional. Aquí el cuerpo de los actores se desenvolvía en un espacio físico que se mezclaba con uno virtual, generando una mixtura que daba lugar a nuevas posibilidades de percepción y narración pero a que su vez les resultaban ajenas y desconocidas a los actores, lo que involucraba una etapa de apropiación y entendimiento de la herramienta. La postura que sostiene Piscator justamente da cuenta de la importancia de pensar estos recursos, que en ese entonces eran totalmente nuevos para un lenguaje tradicional, como herramientas a incorporar para la riqueza del discurso.

“Lo más ridículo es sostener que el actor no puede trabajar bien delante de la imagen cinematográfica, que la falta de relieve de la pantalla contradice su trabajo plástico. Siempre he comprobado que el hombre vivo se incorpora con mucha más vida e interés a la imagen viva del cine.” [2]

ERWIN PISCATOR

Video-danza y performance

Por otra parte, podemos incluir dentro de las expresiones performáticas que se vinculan con el uso de otros lenguajes, a la videodanza y a la performance. La primera indaga en la mixtura de la danza tradicional con las nuevas posibilidades que le brinda la incorporación de recursos audiovisuales y de proyección. El o los bailarines se desenvuelven en el espacio, conviviendo con formas virtuales a medida que la música avanza, y los movimientos se complementan con la representación visual que ocurre sobre sus cuerpos o a su alrededor. La mirada del espectador ya no está puesta sólo en su cuerpo, sino en la creación que estas dos partes generan en conjunto.

Este proceso funciona también para la performance, no necesariamente mediada por el baile. Si nos detenemos a pensar, desde sus inicios a finales de los años 60, la performance ubica al sujeto por sobre el objeto, como aquello que constituye a la obra; por lo tanto podemos de alguna forma imaginar la vinculación con la virtualidad propia de las nuevas tecnologías en pos de transformar y re significar la disciplina.

En este tipo de prácticas se observa una relación más directa, o bien con límites más finos, entre el cuerpo físico del bailarín o performer y su entorno virtual, permitiéndose muchas veces una mixtura de los mismos. A su vez, se incorporan recursos interactivos, que permiten generar un relato que se construye en tiempo real, en donde el sujeto y su cuerpo desencadenan una composición única. La improvisación del movimiento también juega un papel importante para permitir las infinitas posibilidades que ahora son posibles a través de la interactividad.

Por otra parte, la existencia de internet es un aspecto característico en este tipo de manifestaciones ya que permite la existencia remota, en donde los bailarines o performers ocupan espacios físicos diferentes pero su imagen se reproduce al mismo tiempo y en un mismo lugar. De esta manera, el cuerpo puede ser tanto físico como virtual y convivir de forma simultánea. Un ejemplo de ello es la obra *"Telematic Dreaming"* de Paul Sermon, que adquiere el carácter de performance, en donde se proyecta sobre una cama la imagen del cuerpo de una persona que en realidad se encuentra en una cama de una habitación diferente. El público puede interactuar con este cuerpo virtual en un mismo tiempo y espacio.

Mapping teatral

Se entiende como mapping –o video mapping- a aquella práctica que se basa en la proyección sobre determinada superficie para la reproducción de imágenes estáticas o animadas. Las superficies abarcan las formas más variadas e irregulares, y a diferencia de una proyección tradicional, se busca, en la mayoría de los casos respetar los límites físicos de la superficie en cuestión.

Esta técnica si bien puede relacionarse o tener su anclaje en aquellas incursiones propias de teatro de los '60, ha ido creciendo exponencialmente con el desarrollo tecnológico, permitiendo cada vez más formas diversas de representación. Si bien ha sabido legitimarse como técnica para modificar una arquitectura o un espacio independientemente de las prácticas escénicas, el mapping ha sabido incorporarse a las mismas de diversas maneras. Es por ello que actualmente encontramos prácticas escénicas teatrales que se valen de este recurso y que han generado un cambio de paradigma en la forma en que el teatro mismo se conocía. Un ejemplo de este tipo de obras es la llamada *"The alchemy of light"* de dandypank (Fig1 a 4). En la misma, como en tantas otras del mismo estilo, un actor convive la mayor parte del tiempo con proyecciones que dan lugar tanto a la creación de un entorno o clima, como a la resignificación de objetos e incluso la intervención de su propio cuerpo. Este último interactúa constantemente entre el mundo físico y el mundo virtual, desdibujando los límites. La obra *"Seven Sense"* del grupo Anarchy (Fig. 5), también es muestra de esta convivencia donde el cuerpo incluso es el canal entre las dos realidades.



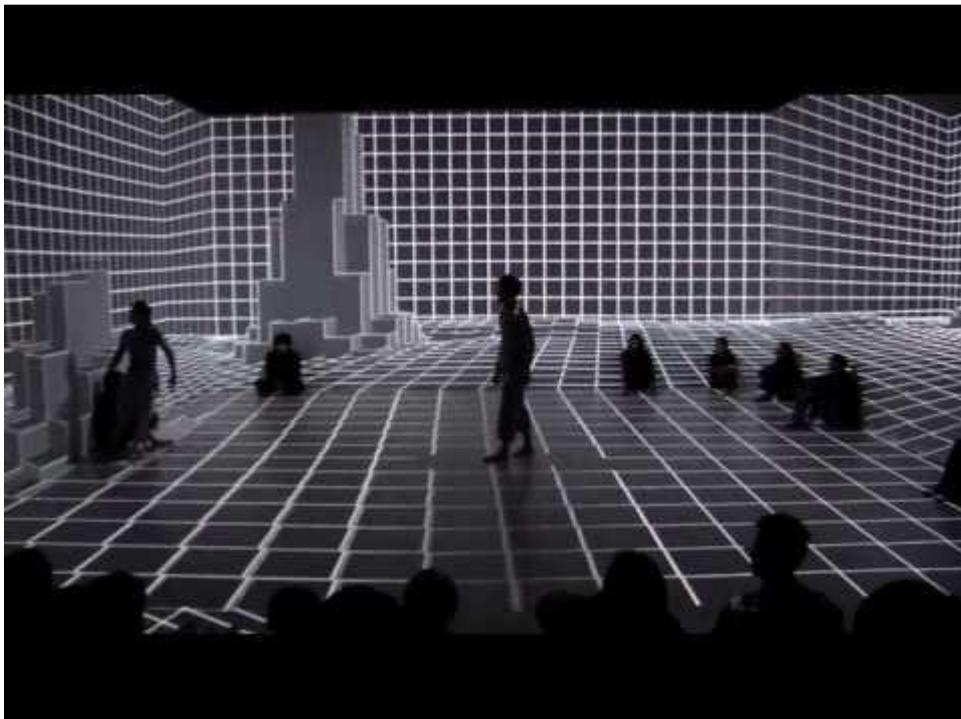
(Fig1 y 2. *"The alchemy of light"* de dandypank)



(Fig 3. *"The alchemy of light"* de dandypank)



(Fig 4. "The alchemy of light" de dandypank)



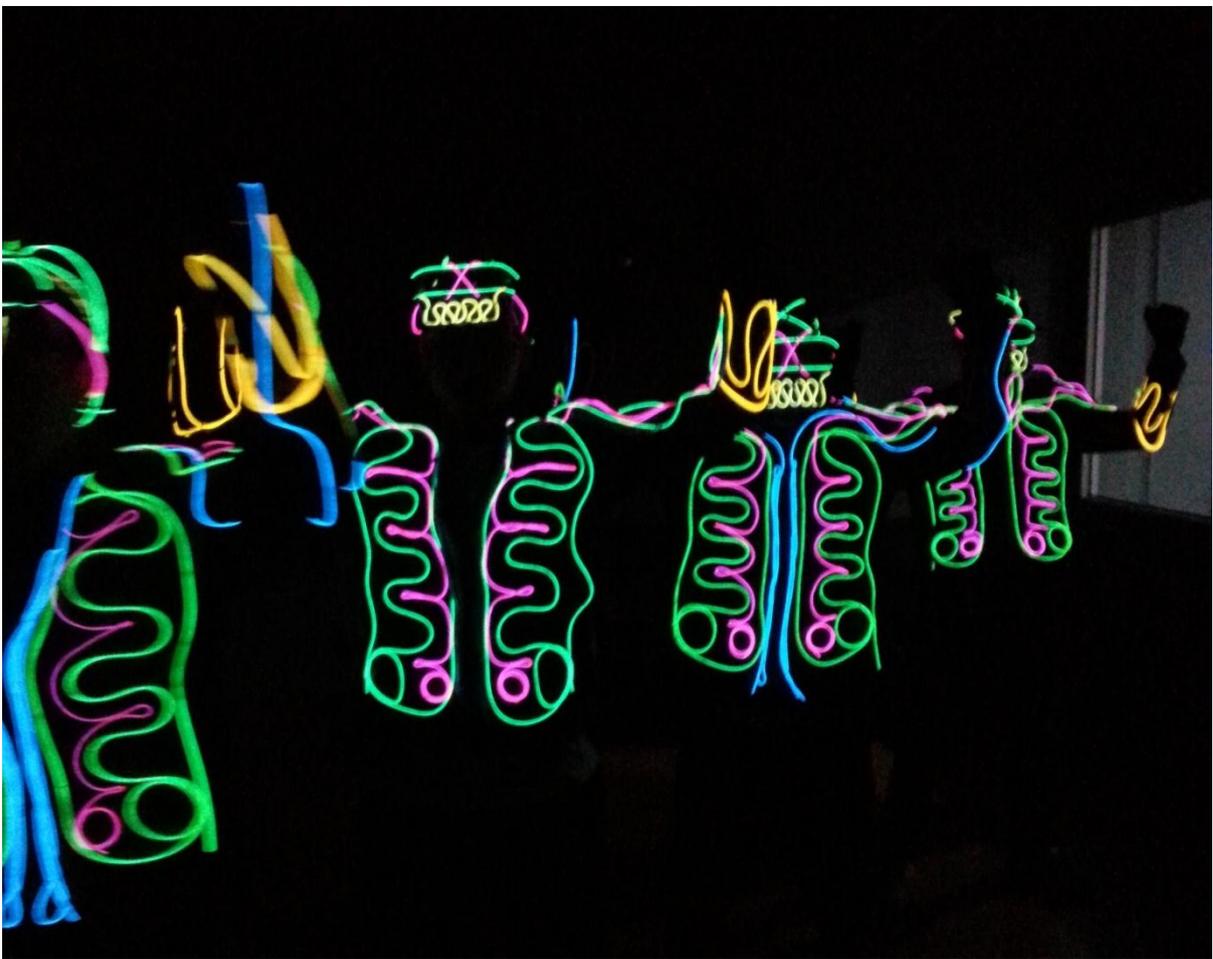
(Fig5. "Seven Sense" del grupo Anarchy)

Baile e iluminación

Illuminate es un grupo performático (Fig.6), que ha sabido valerse de los recursos propios de la electrónica y la iluminación para generar nuevas formas mediante las cuales los espectadores perciben el baile coreográfico. Dicho grupo genera, a través de disfraces formados por iluminación

LED² y un escenario completamente oscuro, bailes coreográficos en donde cada bailarín toma presencia en la escena sólo cuando su traje, o parte del mismo, esta encendido. De esta manera la percepción que el público tiene sobre la escena cambia constantemente, generando la ilusión de movimiento incluso cuando los bailarines están quietos. A su vez, la representación que el público ve del cuerpo de cada bailarín fluctúa permanentemente ya que por momentos sólo algunas áreas de los disfraces están encendidas, desligándose de los límites físicos que el propio cuerpo permite.

Considero que este tipo de prácticas, más allá de pensarse con fines de entretenimiento, cuestionan o llaman a la reflexión en torno al lugar que el cuerpo del bailarín ocupa sobre el escenario y a las diversas caracterizaciones que el mismo adquiere.



(Fig6. "Tron Dance" del grupo Illuminate)

² Componente electrónico cuya sigla hace referencia a "diodo emisor de luz".

Realidad aumentada e interactividad

El artista catalán Marçal Antúnez Roca es un fiel exponente del teatro multimedia, siendo fundador del colectivo “La fura dels Baus” (1979-1989) que se reconoce como pionero en este tipo de lenguaje, indagando sobre diversas formas de abordar el teatro convencional con la incorporación de distintos recursos tecnológicos y multimediales.



(Fig7. “Cotrone” de Marçal Antúnez Roca)

En 2010 Marçal realiza la performance *Cotrone* (Fig.7). La misma se lleva a cabo entre dos actores en una habitación casi vacía con una pared que funciona como pantalla, seis alfombras sensitivas en el piso y una cámara de realidad aumentada sobre un trípode junto con otros dispositivos tecnológicos. Los dos actores llevan en su cuerpo una interfaz que les permite controlar las imágenes, sonido y luces en tiempo real. De esta manera, los distintos lenguajes se combinan de forma interactiva, rompiendo con el rol tradicional del actor de teatro y demostrando como su cuerpo se ve ahora inmerso en la combinación de tecnologías diversas.

2.3 La Multimedia y el sujeto externo

Todas estas prácticas y la incursión gradual que han sabido incorporar en lo relativo a la tecnología, han dado lugar a la existencia de un nuevo sujeto que podemos concebir como: *el artista multimedia*. Si bien este concepto abarca una gran cantidad de sub-disciplinas propias de la diversidad de la multimedia, y lejos de querer reducir semejante noción a cuestiones estrechamente vinculadas a las prácticas escénicas, la considero como una denominación viable para dar cuenta de la existencia de este nuevo sujeto. O tal vez no tan nuevo, pero si resignificado, sujeto que ahora es partícipe de la incursión de la tecnología en el arte y tiene en sus manos el poder de modelarla y manipularla tal como un pintor o escultor con sus pigmentos o materiales.

Como he intentado esbozar, el cuerpo de los artistas – actores o bailarines- de las prácticas escénicas comienza cada vez en mayor medida a funcionar como soporte, o lienzo, moldeable a partir de imágenes, iluminación, circuitos electrónicos, etc. Esta configuración y la forma que dichos componentes adquieren son en una gran mayoría seteados o manipulados por un actor externo que los preconfigura y moldea para ir en consonancia con la narración o idea a contar. Mayormente podemos notar la presencia de un sujeto que no entra en escena, y que permanece invisible para el público, pero que da vida a todo lo ocurrido sobre el escenario. A través de un dispositivo tal como la computadora, las imágenes, los comportamientos y demás cuestiones son generados y determinados. Cabe destacar, que este sujeto puede bien ser el mismo intérprete de la obra, que ocupa el rol de actor habiendo con anterioridad definido los parámetros necesarios para el desarrollo de la obra en vivo.

Es aquí mismo donde vuelve a surgir la necesidad de repensar la importancia de la manipulación de la imagen como generadora de discursos y expresiones de opinión. Es este nuevo rol de artista multimedia el que tendrá la responsabilidad de la apropiación de la herramienta para un fin determinado, sabiendo adaptarse a la coyuntura tecnológica, sin convertirse en subordinado, sino más bien en creador de contenidos y manifestaciones artísticas.

CAPÍTULO 3

Materialización

3.1 Objetivos

A partir de estas consideraciones sobre la relación entre cuerpo y tecnología en las prácticas escénicas, me propuse llevar a cabo una instalación artística que de alguna forma representara o diera a entender las posibilidades de esta combinación, generando una reflexión en cuanto al rol del cuerpo y a la intervención del mismo en cada usuario. Si bien en un principio lo imaginé como una obra colectiva, opté más bien por mantener una participación individual, que permitiera una mayor posibilidad para la reflexión y el reconocimiento del cuerpo propio. Por lo tanto me interesa ubicar al usuario en rol doble, el de intervenir la obra y al mismo tiempo observarla.

3.2 Resumen

La instalación constará de una habitación completamente oscura en la que el usuario ingresará de forma individual y al hacerlo se encontrará de frente a un espejo que contendrá un proyector por encima del mismo. En el momento en que sea captado su ingreso, se proyectará sobre el centro de su cuerpo un punto lumínico desde el cual comenzará a “brotar” una suerte de animación que recorrerá todas las extremidades de su cuerpo. Cabe destacar que la proyección sólo tendrá lugar sobre la superficie del cuerpo del usuario, respetando el mismo como soporte.

De esta manera, el usuario observará en el espejo el reflejo de su mismo cuerpo pero intervenido por la proyección, pudiendo jugar con sus movimientos, teniendo su propio cuerpo el rol central y permanente en la obra.

3.3 Interactividad

El usuario podrá observar su propio reflejo intervenido, dando cuenta de la progresiva expansión de la intervención sobre su cuerpo. La proyección en todo momento respetará los límites físicos del cuerpo del usuario, pudiendo el mismo mover las distintas partes del mismo para observar las modificaciones visuales en todos sus aspectos.

3.4 Descripción técnica y montaje

La instalación constará de una habitación o sección del ambiente oscura (ver Figura 1) en la cual se dispondrá, sobre una de las paredes, un espejo. Por encima del mismo un proyector y una cámara *kinect* sobre algún soporte y conectados a una computadora. La cámara kinect se encargará de detectar la presencia del usuario, y estará calibrada con el proyector de manera tal de poder detectar el centro del cuerpo del mismo y proyectar seguidamente las animaciones sólo en la superficie de su cuerpo, pudiendo el usuario moverse en el espacio sin perder la proyección sobre su cuerpo. Las animaciones se irán desplazando por todas las áreas corporales del usuario mientras este se mueva.

El funcionamiento estará dado mediante el software Processing³, a través de librerías tales como OpenNI⁴, openCV⁵ y kinectProjectorToolkit⁶.

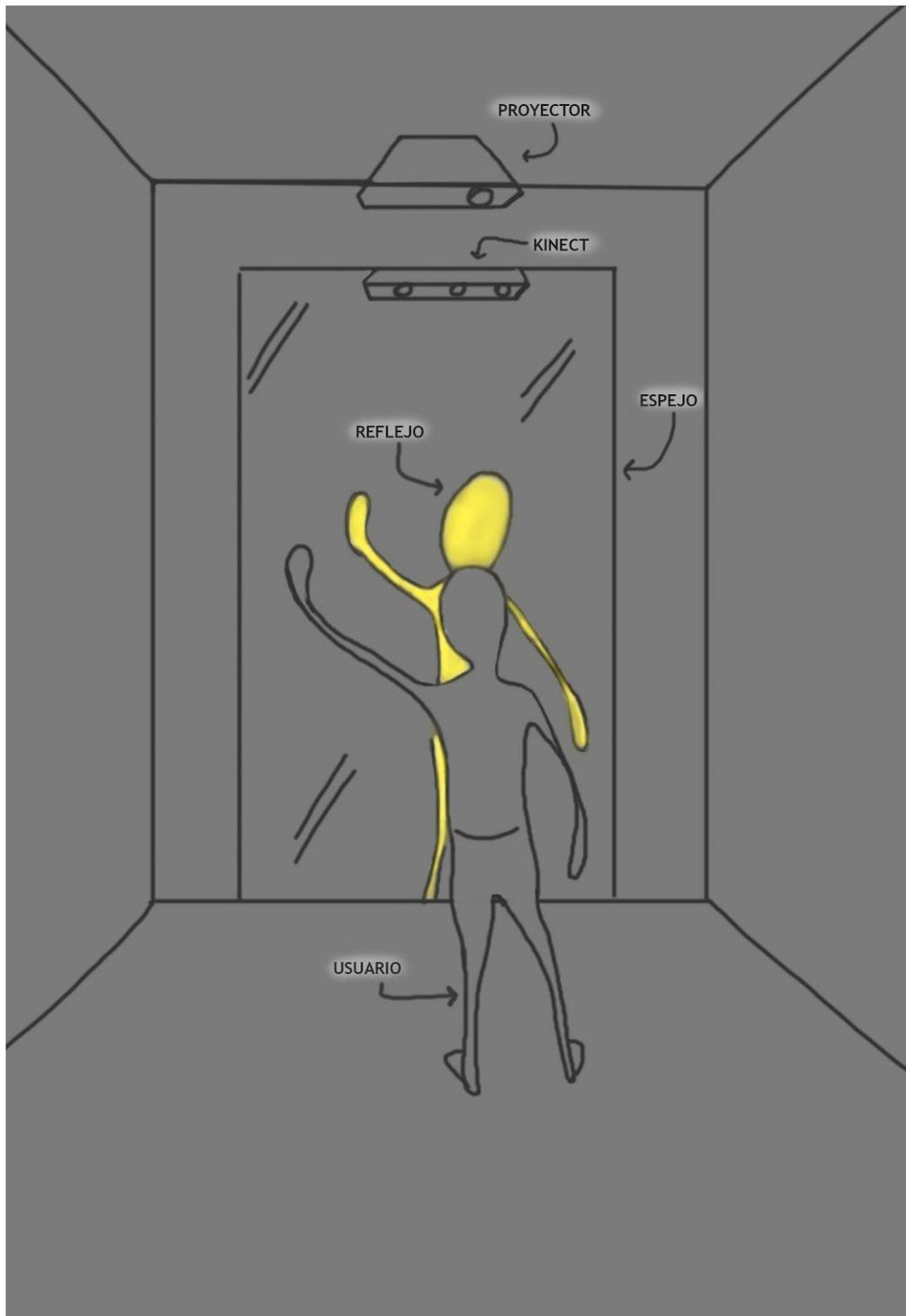
³ Lenguaje de programación. <https://www.processing.org/>

⁴ <https://code.google.com/p/simple-openni/>

⁵ <https://github.com/atduskgreg/opencv-processing>

⁶ <https://github.com/genekogan/KinectProjectorToolkit>

3.5 Wireframe



(Figura 8. Disposición en el espacio)

CAPÍTULO 4

Conclusiones

Es innegable sostener que hoy en día la tecnología llega a prácticamente todos los extremos que nos conforman como sujetos, tanto individuales como colectivos. Y por lo pronto nada parece anunciar de que esta explosión tecnológica vaya a retroceder, sino que por el contrario lo más probable es que siga su curso y se amplifique de manera exponencial.

El arte no puede hacer oídos sordos a esta situación, y a través de los distintos casos que he enunciado los apartados anteriores, creo que ya desde hace tiempo artistas de diversas disciplinas han ido incorporando o valiéndose de recursos tecnológicos para modificar o intervenir los lenguajes artísticos ya legitimados. El teatro multimedia ha dado a conocer nuevas formas de expresión artística en donde lo real y lo virtual conviven en un mismo tiempo y espacio, adquiriendo nuevas formas de representación y percepción.

Y es aquí el momento para volver a la pregunta inicial: *¿Qué ocurre con el cuerpo en las prácticas de teatro multimedia?* Como hemos dicho anteriormente, el cuerpo del artista en las prácticas escénicas, en las performances, en el teatro y la danza, siempre ha tenido un rol determinante central en la escena. Y por lo tanto, no parece ser menor la intervención de la tecnología y los recursos multimedia. Y es a partir de esta incorporación, donde podemos dar cuenta de la configuración que el mismo adquiere como soporte, como lienzo, como superficie moldeable que permite las más múltiples y variadas facetas. Un cuerpo que transita permanentemente entre lo físico y lo virtual, desdibujando los límites que creíamos inamovibles.

Para finalizar, me permito dejar sobre la mesa la necesidad de seguir pensando en la importancia del artista en la concepción de imágenes, en la construcción de discursos que ponen tanto énfasis en lo visual y lo dinámico. Y poder imaginar entonces un escenario en donde la multimedia se nos presente como herramienta liberadora, que humanice y no desplace al cuerpo sino que lo siga resignificando y transformando. Porque tal vez, después de tantos años de constante innovación tecnológica, no nos encontremos tan lejos de aquellos aborígenes que se valían tan solo de plantas y pigmentos para transformar la forma en que concebían su cuerpo.

BIBLIOGRAFIA

Material bibliográfico

- [1] SANCHEZ,JOSE A. "*Teatralidad y cultura visual*". Publicado en Revista 0000, Museo Reina Sofía, Madrid, 2009, pp. 8-11.
- [2] PISCATOR,ERWIN. "*El Teatro político*". 1929
- AGUIRRE ZORITA,ITZIAR. "*Teatro contemporáneo y medio audiovisuales: primer acercamiento teórico*". Universitat Autònoma de Barcelona. 2010
- CERIANI, ALEJANDRA. "*Arte del cuerpo digital: Nuevas tecnologías y estéticas contemporáneas*". Edulp. 2012

Artistas y Obras mencionadas: Registro audiovisual

- ERWIN PISCATOR (1893 - 1966)
- PAUL SERMON. *Telematic Dreaming*(1992) en:
<https://www.youtube.com/watch?v=S4Wt16PnqeY>
- DANDYPANK. *The alchemy of light* en:
<https://www.youtube.com/watch?v=5MXwJpKToEY>
- ANARCHY DANCE TEATHRE. *Seventh Sense* (2011) en:
<https://www.youtube.com/watch?v=iQIDEPLHPyQ>
- ILUMINATE, *Tron dance* en:
<https://www.youtube.com/watch?v=6eKaZpZXhs>
- MARCELÍ ANTUNEZ ROCA. *Cotrone* (2010) en:
<http://marceliantunez.com/work/cotrone/>