

# En torno al dios tekné

## Performance, poesía y tecnología.



**Antonio Sánchez Román (Theor)**

[theorart@gmail.com](mailto:theorart@gmail.com)  
Universidad de Murcia.  
España

## Resumen

En este artículo se lleva a cabo una reflexión auto-etnográfica en torno a la relación entre arte y tecnología. La fuente de estudio son las propias obras del autor en su errancia como investigador-creador. Aborda el concepto de dios Téchne en referencia al culto de la tecnología en el arte, estableciendo un mapa de relaciones que nos permite desterritorializar ciertas prácticas que invade el mundo del arte contemporáneo. Se propone una vuelta a la poesía (poeisis), como eje central del discurso y fuerza motora de la creación en búsqueda de una nueva belleza.

**Tecno-arte, post-dramático, auto-etnografía**

## Abstract

In this research article, it's developed an auto-ethnographic reflection around the relationship(s) between art and technology. The source of study are the author's own works in his errancy as a researcher-creator. It approaches the concept of God Téchne in reference to the cult of technology in art, establishing a map of relationships that allows us to deterritorialize those practices that invade the world of contemporary art. A return to poetry (poeisis) as the central axis of the discourse and driving force of creation is the proposal that impulse the search for a new beauty.

**Techno-art, post-dramatic, self-ethnography**

## Resumo

Neste artigo leva-se a cabo uma reflexão auto-etnográfica em torno da relação entre arte e tecnologia. A fonte de estudo são as próprias obras do autor em sua errância como investigador-criador.

Aborda o conceito de deus *Téchne* em referência ao culto da tecnologia na arte, estabelecendo um mapa de relações que nos permite *desterritorializar* certas práticas que invade o mundo da arte contemporânea. Propõe-se uma volta à poesia (poeisis), como eixo central do discurso e força motora da criação em busca de uma nova beleza.

**Tecno-arte, pós-dramático, auto-etnografia**

## Introducción

La razón como esperanza. Pero a costa de cuánta renuncia. Y quién le consolará al poeta del minuto que pasa, quién le persuadirá para que acepte la muerte de la rosa, de la frágil belleza...

María Zambrano (2004)

La suerte de realizar un artículo se aventura por varias dificultades. La primera es, sin duda, decir algo con sentido para la comunidad académica, en este caso en las artes. He decidido compartir mi práctica artística como fuente principal, porque en ella se recoge un bagaje vital y una de experiencia que puede ser útil para comprender los procesos de otros(as) artistas y los discursos artísticos de una época. Llegado a este punto sería conveniente aclarar algunos conceptos.

En un comienzo, técnica y arte compartía un significa-

do común. *Téchne* (en griego: τέχνη) es el término originario de *técnica* y podía ser traducido también como *arte*. La noción etimológica de la palabra *tecnología* deriva de la unión entre *téchne* y *logos* (en griego, λόγος), entendiendo *logos* como verbo, discurso, razonamiento, tratado, etc. La fusión entre *logos* y *téchne* ha producido diversas creaciones que se definen como *tecnología*, la más extendida en la actualidad tiene que ver con el desarrollo de instrumentos por el pensamiento racional. En esta relación entre *tecnología instrumental* y *prácticas artísticas contemporáneas* -más concretamente, artes escénicas- se desarrolla esta investigación auto-etnográfica.

Las interconexiones entre arte y tecnología que se estudian en las obras, están asociadas en diferentes ocasiones con la *ideo-mitología* denominada: *dios Téchne*; un concepto heredado del pensamiento poético que nos permite reflexionar sobre el culto de la tecnolo-

gía en el arte. Los postulados que aquí se plantean al respecto, no pretende sentar cátedra, sino más bien, abrir un diálogo que permita indagar sobre la errancia creativa en la sociedad actual.

Se invita al lector a tener una mirada amplia que le facilite establecer sus propias conexiones en el mapa aquí señalado. Los trazos dibujados, son pistas de un pasaje aún más interno, donde el territorio de lo subjetivo y lo objetivo se dan la mano en la creación. Y por lo tanto, requiere de una complicidad silenciosa que comprende entre líneas.

Figura 1

*El espectáculo de tu vida* (2003, La Fragua, Murcia)



## I. Entre la tecnología residual y los avances escenotécnicos.

Este primer periodo se caracteriza por la influencia de movimientos contraculturales como el hip-hop, el grunge o el ciberpunk, que derivó en el uso de tecnología residual (un elemento clave del ciberpunk). Los avances escenotécnicos llegaron con posterioridad, y hacen referencia a los recursos técnicos aplicados a la escena como focos móviles, cámaras kinect, proyectores de alta definición... Para adentrarnos en esta cuestión se han elegido las siguientes obras.

### El espectáculo de tu vida (2003)

Esta obra escénica fue creada en el espacio multidisciplinar La Fragua (Murcia). La acción está basada en un laberinto escénico donde interaccionan: público, dispositivo y performer. El espectador se vuelve protagonista de la creación de su propio espectáculo entrando en relación con los diversos módulos del dispositivo escénico y los intérpretes (símbolos de *agenciamientos maquínicos* [1]). Así, podemos observar como el planteamiento de la obra reflexiona en torno a las estructuras sociales que conforma la idea de realidad y de sujeto contemporáneo.

En la estética de la obra se aprecia la aplicación de tecnología residual en la composición del espacio escénico. También se puede contemplar cierta sintonía estética con otros creadores como el grupo catalán La Fura del Baus, que desarrollan un lenguaje influenciado por las teorías del *Teatro de la Crueldad* de Antonin Artaud expuesto en su libro *El teatro y su doble* (1938) Una teoría que plantea la vuelta a los orígenes del teatro en un ritual que nos enfrente, de forma descarnada, a las mitologías ancestrales y contemporáneas. El desarrollo de esta pieza nos introduce en un ritual post-dramático donde se pone de manifiesto un mundo mecánico y

cruel dominado por la Mega-máquina [2]. Otro aspecto a tener en cuenta, es la acción dramática que realiza el público-participante (sujeto) creando su identidad en base a relaciones con la máquina. Para comprender esto mejor, cabe recordar la noción de *Tecnologías del yo* (1996), conceptualizada por Michel Foucault, donde la identidad del ser humano no está constituida por una esencia innata sino que se crea en relación a estructuras sociales. Esto abre la puerta a otros conceptos como post-humano, hombre-máquina o ciborg; que se irán desarrollando a lo largo de este artículo.

Ante las cuestiones que plantea la obra aparecen algunas preguntas de interés:

*¿Es el dios Téchné un dios salvaje y cruel?*

*¿Le interesa a la Mega-máquina el discurso que elimina la noción de esencia?*

### Arca: un sueño para salir del sueño (2008)

Arca es una pieza transdisciplinar que se desarrolló a partir de diferentes prototipos. El primero se realizó en el 2008 en la fábrica de creación Fabra i Coat (Barcelona). Un segunda experimentación se llevó a cabo en el 2010 en la fábrica de creación escénica Les Golfes (BCN). El tercer y cuarto prototipo fue producido en el Centro Párraga (Murcia) entre el 2011 y el 2012 -con la colaboración del Festival Venagua-. Por último, se realizó en el 2013 el prototipo 05 en el Centro de Cultura Contemporánea Les Cigarreras (Alicante).

La narrativa de la obra está inspirada en la fábula de Ted Kaczynski, *El Buque de los Necios* [3], donde un grupo de navegantes discuten sobre el rumbo del barco

ante la posible amenaza de hundimiento. Este relato sirve como metáfora para hablar de la situación del mundo frente a los avances tecnológicos que ha despertado el miedo ancestral de la posible destrucción del planeta. En Arca se relacionan siete tipos de personalidad, encarnada en diferentes personajes, que simbolizan las distintas posturas frente a este hecho. El público es introducido dentro de la embarcación, formando parte de la acción de la obra. Volvemos encontrar así, un laberinto de interacción mixta: público-máquina-performer.

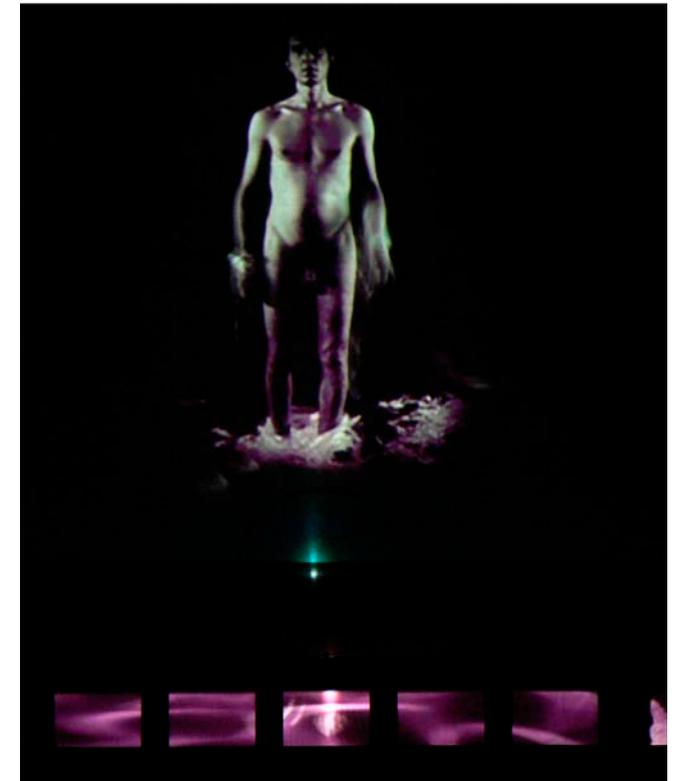


Figura 2

Arca: un sueño para salir del sueño (2008, Fabra i Coat, Barcelona).

En relación al uso de la tecnología en la escena es interesante observar como en la obra se comienza utilizando elementos de tecnología residual hasta llegar a la aplicación de nuevos elementos escenotécnicos con mayores recursos. Los avances más significativos en aquella época eran los asociados a la interactividad mediante sensores [4] (la imagen interactúa con el movimiento del performer). Este desplazamiento que va desde la tecnología residual a los avances esceno-técnicos es recorrido por otros(as) como Robert Lepage, Bob Wilson o Bill Viola; siendo paradójico el paso de un discurso crítico, fuera de la sistema, a la utilización de los últimos medios tecnológicos formando parte del mercado del arte.

A nivel dramático la obra propone un laberinto onírico y sensorial por una metáfora del mundo contemporánea, siendo esto una característica común en los obras. La idea de despertar al sueño, sirve como motor para encaminarse en la búsqueda de un más allá de lo que creemos como realidad. Al público se le traslada al final la opción de volver por donde ha venido o adentrarse por nuevos caminos. En esta ocasión, también nos podríamos hacer una pregunta relacionada con el dios Téchné: ¿El culto a la tecnología nos sumerge en algún tipo de sueño del que no somos conscientes?

Por último, es importante tener en cuenta que esta pieza me llevó al colapso. Debido al exceso de elementos esceno-técnicos (5 proyectores, equipo de reproducción, 30 pantallas de ordenador...). Por lo tanto, tuve que replantear mi uso de la tecnología en el arte, un agotamiento que dio como resultado un punto de inflexión en mi práctica artística.

## II. ¿Cómo integrar poiesis y tekne?

“Téchné no sólo es nombre para el hacer y el saber hacer del obrero manual sino también para el arte, en

el sentido elevado, y para las bellas artes. La téchné pertenece al traer-ahí-delante [Her-vor-bringen], a la poiesis; es algo poiético.”  
Martin Heidegger (2007)

El segundo periodo se gravita alrededor de la pregunta, ¿cómo integrar poiesis y tekne? Esta inquietud me lleva a realizar una serie de obras donde busco que poesía (drama) y tecnología experimente una simbiosis. Paso a detallar algunas de ellas.

### El exilio comienza... (2014)

La investigación en esta obra surge a partir del texto *Nuestra señora de las nubes* (2001) del autor argentino Arístides Vargas. Explora la relación entre exilio, memoria y cultura digital. En su desarrollo se uti-



lizó textos propios, combinados con otros como *La ciudades invisibles* (1972) de Ítalo Calvino o *Adrift's book: índigo* (2012) de Sayak Valencia. La acción es creada a partir de una narración rizomática compuesta por fragmentos hilados por los encuentros de dos exiliados(as), que buscan en sus recuerdos un lugar donde no sentirse como extraños.

*El exilio comienza cuando matamos las cosas que amamos, el exilio comienza por un problema de abrazos, el exilio comienza cuando nos encierran en el viaje de la infancia, el exilio comienza...*

*Vargas, 2006:43)*

La integración entre tecnología y poética se desarrolla conectando el uso de los medios técnicos directamente relacionado con la metáfora que se está evocando.

Por ejemplo, si se está hablando de identidad virtual se utilizando unos móviles para hablar por medio del vídeo-chat de una red social; si estamos hablando del juego de proyecciones entre el sujeto y la construcción que realizamos sobre la personalidad, se usa video proyecciones sobre el rostro vendado del intérprete. Esto permite abrir significados más allá del uso de la tecnología como elemento principal en la escena. Si bien en las obras anteriormente esto también estaba, en esta pieza se hace especial hincapié en investigar estas conexiones y las posibilidades poéticas de la tecnología.

Imagen: Nana Pez Figura 3.jpg

Pié de foto: *El exilio comienza...* (2014, Centro Párraga, Murcia)

El campo temático más interesante de la obra para este estudio tiene como eje discursivo la relación entre cuerpo digital [5] y cuerpo físico. La acción dramática de los personajes reflexiona en torno a la *desmaterialización del cuerpo* [6] debido a la pérdida de memoria -depositada en discos duros- y el vacío de contacto humano en la comunicación digital. Otra de las búsquedas de estos personajes, inmersos en *La sociedad del espectáculo* (Guy Debord, 1967), tiene que ver con indagar qué de verdad hay en sus vidas medidas por el *simulacro de lo real* (Jean Baudrillard, 1993), por la identidad digital en las redes sociales.

En esta obra podemos observar como ya no tiene tanta importancia la tecnología residual y la escenotecnia en la propuesta estética. Ahora, los planteamientos están más basados en una sociedad de la información. Así cabe mencionar el desplazamiento del mito de Prometeo al mito de Fausto que señala Paula Sibila en su libro *El Hombre Postorgánico: Cuerpo, Subjetividad y Tecnologías Digitales* (2005). Para profundizar en esta cuestión nos puede servir la siguiente cita:

*Mientras se va esfumando la metáfora del hombre máquina cede su lugar al modelo del hombre información, podría parecer que el materialismo se ha extendido hasta sus últimas consecuencias. Pero tal vez no sea tan así, ya que la materialidad de la sustancia que constituye a todos los seres vivos es bastante ambigua. Al fin y al cabo, el ADN es un código: es pura información.*

(Sibila, 2005:96)

### Hic et nunc: meditaciones sobre teatro contemporáneo (2014).

La locución latina *hic et nunc* (aquí y ahora) sirve como nombre para esta investigación performativa que reflexiona en torno al concepto de teatro contemporáneo.

Los asistentes, público especializado en el tema, es invitado a recorrer varias partes del edificio del teatro de ESAD Murcia, sucediendo varias acciones poéticas durante el recorrido hasta llegar al escenario donde se le propone meditar en silencio sobre lo que pasa en el patio de butacas (lugar de la acción).

Los temas que aborda se dividen en los siguientes campos: El reflejo en la ventana (la construcción del yo artístico), El orden en los escenarios del caos, Teatro y compromiso, La dimensión de lo sagrado y Al hombre teórico le seduce la tecnología.

Este último campo referenciado, recoge a partir de un lenguaje poético reflexiones sobre la relación entre el creador escénico y la tecnología. Aquí expongo un fragmento para adentrarnos en esta cuestión [7]:

*Al hombre teórico, le seducen la tecnología: el teatro virtual, la performance de la era electrónica. El arte digital. Le atrae los nuevos medios. Lo nuevo, como un plus de la escena. Fábricas de creación, laboratorios de arte en vivo, dramaturgias expandidas, interacciones holográficas, narrativas transmedias. Lo nuevo. El ser contemporáneo y el signo de su tiempo. El hombre teórico transformado en hombre técnico. La técnica. La técnica con T mayúscula. Técnica. ¿Qué hay de malo en ello? Al hombre teórico le seduce la tecnología. Pero ¿qué urge en el interior de este tiempo?, coincidir con la época, ¿te permite verla?, pertenecer a ella, ¿es ser contemporáneo?*

En este sentido, cabe cuestionarse qué función cumple la técnica en la obra de arte: sí tiene una función que eclipsa al creador(a) convirtiendo su acción en un elemento técnico más. Es decir, la creación y el creador son absorbidos por el dios Téchne, anulando (o mermando) la dimensión estética de la contemplación y el aura en

el arte, sustituyéndolo por una *reproductibilidad técnica* (Walter Benjamin, 1936) donde el creador(a) es un engranaje más. Como respuesta a esta cuestión se plantea en la obra la siguiente conclusión abierta:

*Mientras la tecnología me seduce, observo cómo me transformo en Hombre Técnico. El precipicio está cerca, la propia extinción. Otras veces, paramos a tiempo. ¿Lo conseguiremos esta vez?. Quito la mayúscula a la técnica, no dejarse seducir.*

### El sueño de Segismundo (2015).

*El sueño de Segismundo* es una versión libre de la obra *La vida es sueño* (1635) de Pedro Calderón de la Barca. Segismundo es el personaje protagonista de la acción dramática por la cual se cuestiona temas clásicos de la humanidad como el honor, el amor o el poder. El tema principal que aborda el texto del Siglo de Oro tiene que ver con la relación entre vida y sueño. Para llevar a cabo la puesta en escena se realiza una hibridación de diferentes disciplinas: danza, circo, nuevas dramaturgias... Esta fusión (trans) multidisciplinar establece un diálogo creativo con la tecnología intentando su integración orgánica en el espectáculo.

*La dramaturgia de la imagen* (José A. Sánchez, 1994) en esta pieza tiene una gran importancia, ya que, mediante video-mapping se crea un mundo onírico de sombras que interaccionan con el intérprete. Los elementos escenotécnicos acompañan a esta creación de ensoñaciones donde el personaje principal, Segismundo, se pregunta qué es real y qué es sueño. Una de las frases más famosas de la obra responde a esta cuestión afirmando: "la vida es sueño y los sueños, sueños son".



**Figura 4**  
*El sueño de Segismundo* (2015, Teatro Circo, Murcia)

A nivel filosófico, la relación entre vida y sueño, aparece en numerosos mitos ancestrales y en diversos tratados filosóficos de distintas culturas. Algunos de los que se contemplan en la realización dramática de la obra son el famoso *Mito de la Caverna* de Platón, el concepto de Maya en la cultura hindú, la visión del Tonal y Nagual de la cosmología Tolteca y el personaje mitológico de Morfeo. Uno de los referentes más contemporáneos de estas inquietudes del ser humano es la película *Matrix* (1999) de los hermanos Wachowski. En esta trilogía, al igual que Segismundo, Neo -el protagonista- se debate con las mismas

cuestiones que aquí se plantean, aunque en este caso lo realiza ambientado en un mundo virtual. El interrogante aquí es saber si la realidad virtual, en su relación con la vida, nos tiene inmersos en un sueño del que no somos conscientes.

Una vez más, encontramos en la obra una sofisticación de los medios, una acumulación de recursos que llevan de nuevo al colapso. La arquitectura del teatro comercial, con sus leyes de mercado y su lógica de industria cultural, me llevó a repensar mi relación con la creación y los medios de producción. La espectacularización de la tecnología es uno de los efectos secundarios de este periodo, ya que la presión social por agradar al público generó en mí una búsqueda, en algunos casos, más efectista que poética. Por estas razones, y otras que no cabe mencionar, decidí abandonar -durante un tiempo al menos- el edificio del teatro y los espacios convencionales del arte.

### III Vuelta a los orígenes

La nuestra es una vía negativa, no una colección de técnicas, sino la destrucción de obstáculos.  
Jerzy Grotowski (1968)

En la búsqueda de nuevos caminos me adentro a partir del 2015 en una nueva etapa que se caracteriza por una investigación performativa en torno a las poéticas del silencio y las prácticas artísticas contemporáneas. La idea es retornar la placer de la creación, al juego, a lo lúdico, a un lugar donde la expresividad no esté condicionada por los medios. Este proceso ha comenzado a tener sus frutos.

### E-Cclesia (2017)

La investigación en la obra comenzó a finales del 2015

en el Laboratorio Primas de Riesgo (Madrid) y se fue desarrollando en relación al Máster en Humanidades: Arte, Literatura y Cultura Contemporánea de la Universitat Oberta de Catalunya. Posteriormente, se llevó a cabo, en enero del 2017, una residencia de creación en Centro Párraga (Murcia) que obtuvo como resultado la versión E-cclesia 1.0. Actualmente estoy elaborando una partitura escénica transmedia que permita registrar la obra como un texto post-dramático.



**Figura 5**  
*E-cclesia 1.0* (2017, Centro Párraga, Murcia)

El título de la pieza proviene del griego antiguo *ecclesia* (ἐκκλησία) que era el término para referirse a la asamblea principal de la democracia en Atenas. La separación de la letra *e-*, como prefijo de *electrónico*, hace referencia a la práctica de asamblea digital que se realiza en la obra. Mediante este juego se propone reflexionar sobre el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en procesos de democracia participativa e inteligencia colectiva. Para ello se plantea a los(as) votantes las siguientes preguntas: ¿Qué opinas de la democracia digital participativa? ¿Crees que los nuevos medios digitales ayudan a mejorar el sistema democrático?

La diferencia con otras investigaciones anteriores es que, en este caso, la experiencia entre espacio físico y espacio digital la realiza el público. Una *App* (App-ree), nos sirve como software de soporte donde los participantes, por medio de sus smartphones, realizan el debate y las votaciones online. También cabe la posibilidad de la participación de público que no asiste en directo al evento desde otros lugares al conectarse al canal abierto en internet, sucediendo así, lo que se ha dado denominar como práctica performativa expandida. Debido a que solo se necesita un proyector y un ordenador, esta práctica puede realizarse en los más diversos lugares (sala de conferencias, espacios de exposición, plazas públicas...) escapando de este modo del edificio convencional del teatro.

El uso de tecnología de bajo rendimiento -low tech-, permite una libertad de movimiento que no era posible en anteriores obras. Como plantea Rodrigo Alonso en *Elogio de la low-tech* (2015), la opción consciente de tecnologías elementales enfatiza el discurso estético generando un cuestionamiento contundente a la superioridad política y estética que pretende fundarse en una supuesta superioridad estética. Esta reducción de medios, esta opción por la austeridad, pone de manifiesto la intención de volver a la creatividad de la expresión sin estar condicionada por la técnica. Así la poiesis vuelve ocupar un lugar central en la creación frente a la articulación de la tecnología.

## Conclusiones

A lo largo del artículo se puede observar el testimonio creativo de una errancia que transita desde la tecnología residual, pasando por los nuevos medios tecnológicos, hasta llegar a la *low tech*. Este periplo señala una trayectoria que va desde lo analógico a lo digital. Es por esto, que la investigación tiene un valor etnográfico-

co que nos sirve para comprender mejor los procesos de transformación que ha experimentado la sociedad en el ámbito artístico de mano de la denominada generación bisagra [8] (a la que formaría parte).

En el estudio de la vinculación del acto creativo con la tecnología se desvela una necesidad vital que pone en valor la poesía frente a los excesos técnicos en el arte. Esta postura aboga por la búsqueda de una nueva belleza que reconcilie los opuestos, revisando la noción de aura en el tecno-arte y superando los cánones impuestos por el mercado. Propone una vuelta a los orígenes, para (re)descubrir qué de sagrado guarda el arte actual.

Por último, resaltar que este trabajo *en torno al dios tekné*, tiene como propósito acercarse a la relación entre arte y tecnología desmitificando ciertas prácticas (cultos) que elevan a la tecnología a la categoría de "dios". Así, se abre una nueva posibilidad de relación con la técnica sin caer en el antiguo error: la creación de ídolos. Por lo tanto, la poesía como lugar de lo inútil (no utilitario) llevada por la inspiración, nos puede liberar de las lógicas de la razón instrumental instauradas por la mega-máquina y abrir la posibilidad de nuevos horizontes para la humanidad.

## Notas

1. *Agencinamiento maquínico*, concepto de Deleuze, Guilles y Guattari, Felix; en *Capitalisme et Schizophrenie? Mille Phateaux* (1980) París: Minuit.
2. Mega-máquina es un término heredado del humanista Lewis Mumford que denomina a los sistemas compuesto por seres vivos, máquinas, modos de operar, etc. La Mega-máquina recogería todos los compuestos de las diversas máquinas en una Gran Máquina política y económica. Véase: [ht-](#)

[tps://www.nodo50.org/ciencia\\_popular/articulos/Mumford.pdf](https://www.nodo50.org/ciencia_popular/articulos/Mumford.pdf)

3. Esta fábula está en copyleft y se puede leer en este enlace: [http://www.sindominio.net/ecotopia/textos/buque\\_necios.html](http://www.sindominio.net/ecotopia/textos/buque_necios.html)
4. La interacción con los sensores de movimiento y las vídeo-proyecciones era aplicada por medio de software Isadora.
5. Véase: *Arte del Cuerpo Digital: Nuevas Tecnologías y Estéticas Contemporáneas*. Compilado por Alejandra Ceriani. Ediciones Edulp. (2012)
6. Esta cuestión es abordada en mayor profundidad en la tesis de la doctora Edi Liccioli (2012) *Corpus Cum figuris: Antropofilosofía e ideo-mitología de la naturaleza y corporeidad humana*. Murcia:UCAM.
7. Texto inspirado por el pensamiento del filósofo italiano Giorgio Agambe y la conferencia sobre la creación de Chantal Maillard. Consultar: <https://youtu.be/mnxNgLm5VR4>
8. La denominación generación bisagra hace referencia a los nacidos entre los años 70 y 80 que han experimentado el cambio de analógico a digital. Anteriormente fue denominada generación X (Existen otras generaciones bisagra, pero en este estudio, por proximidad, nos centramos en este perfil)

## Bibliografía

ALONSO, Rodrigo. (2015) *Elogio a la Low-Tech. Historia y estética de las artes electrónicas en América Latina*. Buenos Aires: Luna Editores.

ARTAUD, Antonin (1938). *El teatro y su doble*. París: Gallimard.

BAUDRILLARD, Jean (1993) *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairos.

BENJAMIN, Walter (1936) *La obra de arte en la época de la reproducibilidad técnica*. Alemania: Revista Zeitschrift für Sozialforschung.

CALVINO, Ítalo (1972) *Las ciudades invisibles*. Italia: Einaudi.

DEBORD, Guy (1967) *La sociedad del espectáculo*. Francia: Buchet Chastel.

FOUCAULT, Michel (1996) *Tecnología del yo*. Barcelona: Paidós.

GROTOWSKY, Jerzy (1968) *Hacia un teatro pobre*. Madrid: Siglo XXI.

HEIDEGGER, Martin (2007) *La pregunta por la técnica*. Barcelona: Folio

SÁNCHEZ, José A. (1994). *La dramaturgia de la imagen*. Cuenca: Univ. de Castilla de La Mancha.

SIBILA, Paula. (2005) *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y Tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

VALENCIA, Sanyak (2012) *Adrift's book: índigo*. España: Aristas Martínez.

VARGAS, Aristides (2006). *Nuestra señora de las nubes*. Buenos Aires: Instituto Nacional del Teatro.

ZAMBRANO, María (2004). *La razón de las sombras: ontología crítica*. Madrid: Siruela.