

# Rumbos de la tecnoescena pandémica. El caso de *La maldición de la corona* de La Fura Dels Baus

**MOIRA GISELA HERNÁNDEZ** Instituto Provincial Superior en Arte, Argentina

ORCID 0000-0001-6047-0627

[moiragiselahernandez@gmail.com](mailto:moiragiselahernandez@gmail.com)

**CARLOS OMAR CATRIHUALA** Instituto Provincial Superior en Arte, Argentina

ORCID 0000-0002-7383-6736

[odiseaktry@gmail.com](mailto:odiseaktry@gmail.com)

## Resumen

El COVID 19 y la consecuente política de aislamiento adoptada por los países del mundo tuvieron distintas repercusiones en la vida social.

En el campo del teatro y las artes escénicas, existen dos modos de mirar el mismo evento: una mirada tecnofóbica que proclama la naturaleza del teatro como una coexistencia efectiva entre actor y público, reivindicando ese vínculo casi como estado aurático; y por otro lado, la mirada de quienes ven en esta situación una posibilidad de explorar textualidades virtuales, es decir, una evolución teatral ligada a la tecnología. Los primeros sostienen que esta desmaterialización del teatro provoca una pérdida de sentido que socava su carácter social y los segundos, una alternativa poco explorada por la escena teatral, pero no para la performance o la poética liminal.

La obra que analizamos, *La maldición de la corona* del grupo catalán La Fura Dels Baus, considera a la tecnología inseparable de la evolución social y por lo tanto teatral. De los pensamientos teatrales más puristas anclados en la convivencia pasamos a la noción de

tecnoescena y la consecuente vida virtual de las obras artísticas.

**Palabras clave:** tecnoescena / teatro pandémico / La Fura dels Baus

## Paths of the technoscene in a pandemic context. The case of *La Maldición de la Corona* by La Fura Dels Baus

### Abstract

COVID 19 and the consequent policy of isolation adopted by the countries of the world had different repercussions on social life.

In the field of theatre and the performing arts, there are two ways of looking at the same event: a technophobic view that proclaims the nature of theatre as an effective coexistence between actor and audience, vindicating this link almost as an auratic state; and on the other hand, the view of those who see in this situation a possibility of exploring virtual textualities, that is, a theatrical evolution linked to technology. The former argue that this dematerialisation of theatre provokes

Recibido: 28/2/2021. Aceptado: 10/3/2021

**Para citar este artículo:** Hernández, M.G. y Catrihuala, C.O. (2021). Rumbos de la Tecnoescena pandémica.

El caso de *La maldición de la corona* de La Fura Dels Baus. *El taco en la brea*, (13) (diciembre–mayo). Santa

Fe, Argentina: UNL. e0035 DOI: 10.14409/tb.v1i13.10228



a loss of meaning that undermines its social character, and the latter, an alternative that has been little explored by the theatre scene, but not for performance or liminal poetics.

The work we are analysing, *La maldición de la corona* by the Catalan group La Fura Dels Baus, considers technology inseparable from social and therefore

theatrical evolution. From the most purist theatrical thoughts anchored in coexistence, we move on to the notion of technoscene and the consequent virtual life of artistic works.

**Key words:** *technoscene / pandemic theater / Fura dels Baus*

### **La inmaterialidad del poder o todo lo sólido se desvanece en el aire**

El 1 de agosto de 1936 en el estadio Olímpico de Berlín —Das Olympia-Stadion— se producía la primera transmisión de los Juegos Olímpicos a través de la televisión. En ella el régimen nazi apostaba a mostrar la magnificencia del Tercer Reich y el poderío de Alemania. Esa demostración de orden, belleza y deporte fue el resultado de la puesta en escena llevada a cabo por el arquitecto Albert Speer y la fotógrafa y directora de cine Leni Riefenstahl transportando a los espectadores de la transmisión hasta el estadio de la capital alemana. La puesta en escena y filmación desmaterializaron el tiempo real de la apertura de los JJOO a la que codificaron y transmitieron mediante un sistema de circuito cerrado a aparatos de televisión dispuestos entre la villa olímpica y las salas de correos de Berlín y Postdam.

Pero claro, no pudimos estar en las tribunas cuando saludaban al Führer ni tampoco entre los contingentes de los atletas del mundo viendo con gran desconcierto la parafernalia del Estado alemán. Las imágenes que se conservan de dicho acontecimiento son fotográficas y algunos fragmentos de televisión además de algún archivo sonoro. Es decir, podemos acceder a los archivos solo en sus dos dimensiones que son los límites del cine y la televisión hasta hoy en día. La ciencia ficción literaria y del cine han imaginado telepresencias a través de imágenes holográficas y la irrupción de los espacios geográficos reales por el espacio virtual e inmaterial con la consecuente ruptura del continuo espacio-tiempo (*Blade Runner*, *Superman*, *Star Wars*, *Tales from the loop*, entre tantos otros).

### **De la telepresencia al data center de Google**

Los acontecimientos captados por dispositivos de audio y video revolucionaron al mundo de las telecomunicaciones y al de las tecnologías de la información y la comunicación como analiza Carlos Scolari (2013). Solo de esa manera se puede hablar de evolución de los dispositivos con la consecuente actualización o perfeccionamiento de las interfaces. Las imágenes captadas y retransmitidas a través de sistemas tecnológicos son el núcleo central de lo que se denomina la «telepresencia».

La telepresencia hace estallar las barreras espacio temporales como lo expresa Eduardo Kac (1998), pues coloca al ser humano en tiempo de un lugar a otro, es decir, transporta una presencia física hacia una de orden virtual irrumpiendo de esta manera lo virtual en la realidad. A partir de la práctica de la telepresencia se origina una nueva realidad donde conviven ambos mundos, posibilitando una nueva sensación del *ser* y de la *existencia*. Podría decirse que existe un nuevo orden en el campo de la telemática. Las mejoras notables de las interfaces desde la

imprensa, las telecomunicaciones y la internet de banda ancha han posibilitado un progreso inusitado traducible en nuevos estadios y soportes para las investigaciones en los campos de la ciencia y la tecnología.

La interfaz para Scolari (2013), está sometida a sus propias leyes, conforma el lugar de la interacción, no se extinguen, co–evoluciona con los usuarios y se contienen una dentro de otra; es innovación y, como la premisa popperiana, podría ser refutada y superada en cualquier momento por nuevos modelos y estructuras. La interfaz ha evolucionado a pasos agigantados en los últimos años desde la Lisa de Apple hasta la banda ancha, desde el raspador de los teclados hasta los televisores digitales o las plataformas Jitsi meet, Google meet o zoom tan utilizadas en estos tiempos de pandemia.

En el campo del arte ha habido una unión prolífica entre creación artística y tecnología, la telepresencia y las poéticas transmedia dan cuenta de ello, solo por mencionar a los pioneros en esta práctica como Orlan y Sterlac, hasta los más cercanos a nuestro tiempo, Kac y Minujín que han experimentado y creado en lo que denominamos *net art*, el video arte y el arte interactivo. Toda virtualidad termina teniendo una localización física y territorial; toda acción virtual, de telepresencia u holografía y todas las interacciones que se hayan realizado o se puedan experimentar e incluso imaginar en tanto creación dentro del campo artístico, termina siendo codificada y almacenada en los *data centers* de Google ubicados alrededor del planeta. Y es dable recordar la intervención dramática del Actor Hamlet en *Die Hamlet Maschine* de Heiner Müller: «yo alimento a las computadoras con mis datos».

### **Del teatro matriz al teatro tecnovivial**

El teatro como lenguaje escénico necesita de la presencia de sus participantes, es un contrato que se desarrolla en un aquí y ahora objetivados, reales. La obra teatral está geolocalizada de manera sincrónica entre los participantes: actores, espectadores y técnicos. Este es el fundamento del concepto de «convivio» que desarrolla el teatrólogo argentino Jorge Dubatti (2014). El teatro es una práctica, actoral, dramaturgica, objetual, titiritera y como tal se lleva adelante auráticamente —a la manera de Benjamin— en un tiempo y un lugar concertado, y allí se dan una serie de intercambios, respiraciones, miradas, proxemia, en fin, un amplio abanico de relaciones complejas que conforman el sistema signico teatral del cual son partícipes unos y otros en tanto acto de comunicación voluntario entre sus participantes. La unidad mínima del teatro será ese intercambio de miradas y cuerpos y sus discursos verbales y no verbales entre, al menos, un espectador y un actor, en palabras de Dubatti «el teatro es una reunión territorial de cuerpos» (2014:125).

En oposición a convivio, Dubatti propone el concepto de «tecnovivio» en tanto deslocalización del hecho artístico por medio de la tecnología. De esta manera, podemos hallar dos formas de concreción para la tecnovivio: una tecnovivio dialógica y otra monológica. En la primera, la relación de ida y vuelta estará mediada por el soporte tecnológico, la interfaz. Y en la segunda, no habrá interacción. Es decir, el sentido de la acción se plasma en el vínculo artista–interfaz, donde hallamos una relación unidireccional, son los casos del cine, la televisión, la radio como casos de tecnovivios monoactivos donde el contenido se lanza al hipermedia. En cambio, en la relación dialógica hay un intercambio mediado, soportado y ampliado por la tecnología, a través de, por ejemplo, mensajería instantánea, comunicación vía redes sociales, entre otras alternativas.

Otras nociones que creemos necesario recuperar del sistema de análisis de Dubatti son las de «teatro matriz» y al «teatro liminal». El teatro matriz es la génesis de lo que conocemos como teatro y sus tres componentes: convivio, poiesis y expectación. Convivio es esa situación que se crea entre los participantes, ese *entre* donde todo sucede. Poiesis refiere ese mecanismo poético donde al actor empieza a crear con su cuerpo y su acción un mundo paralelo al mundo real. La expectación está estrictamente relacionada a alguien que ve, que recibe, que recepciona en vivo ese trabajo del artista y, por lo tanto, se somete a la experiencia artística.

El teatro liminal en cambio es un teatro a medio camino del teatro. Allí encontraremos un teatro matriz mezclado con otras prácticas para-artísticas o extra-artísticas como pueden ser la magia, los cantos de la cancha, el nuevo circo, la narración oral, el nado sincronizado, la performance, el teatro posdramático, entre otros.

### **Tecnologías aplicadas a la escena.**

#### **De la era del fuego a la codificación de la información**

La tecnología acompañó y posibilitó la resolución de necesidades de todo tipo —incluso las de expresión artística— de los primeros agrupamientos humanos y ya más adelante permitió la conformación de sociedades complejas y sedentarias.

Claudia Kozak en el libro *Tecnopoéticas argentinas, archivo blando de arte y tecnología* caracteriza a la tecnología en este sentido, como un «conjunto de habilidades que permiten modificar o adaptar el medio y satisfacer necesidades humanas» (2012:211). Esta satisfacción de necesidades y adaptación del medio circundante se hace a través de objetos o artefactos construidos para tal fin. Dentro de la tecnología encontramos dos planos de abordajes: uno referido a la praxis misma, es decir, al hacer técnico; y otro relacionado con el plano del discurso a propósito del conocimiento sobre ese artefacto, su utilización y sus alcances. En otras palabras, existe un saber hacer y un discurso o conocimiento sobre ese hacer. Kozak (2012) señala que muchas veces un objeto de un conjunto de objetos tecnológicos es rotulado como tecnología, una especie de punta del iceberg, pero también es tecnología la totalidad del conjunto de objetos que la conforman.

En el plano artístico la necesidad de narrar historias se vio favorecido y enriquecido desde, por ejemplo, y solo para mencionar algunos, la capacidad de generar fuego y poder reproducirlo y la combinación de raíces y tierra para la fabricación de tintes naturales hasta llegar a los más modernos artificios escénicos. Fuego y tintes naturales fueron el insumo necesario para la concreción del teatro de sombras chino. La lámpara de aceite dotaba de características especiales a la pantalla donde se proyectaban las siluetas de guerreros, doncellas y dioses. Las siluetas hechas de cuero, que eran pintadas a mano con esos tintes naturales, implicaban ya un desarrollo especial tecnológico pues contenía conocimientos de curtiembre, raspado y secado de esas piezas y de elaboración de los colores para las mismas.

Los tipos de iluminación desde las lámparas de aceite, las velas, la iluminación a gas, la corriente alterna hasta llegar a las lámparas halógenas y de led han posibilitado y enriquecido el denominado teatro de sombras contemporáneo o moderno.

Tecnología y teatro se han acompañado desde siempre, desde los primeros rituales culturales del performer que honraba a los dioses al pie de las colinas, hasta la construcción de los numerosos edificios teatrales con sus correspondientes avances técnicos desde la Grecia arcaica hasta nuestros días, por los menos en lo que respecta al teatro occidental.

María Fernanda Pinta al momento de describir el concepto de «tecnoescena» afirma que: «La relación de las artes escénicas (teatro, danza, performance, entre otras) con la tecnología debe ser considerada a la luz de la multiplicidad de lenguajes y tecnologías sonoras, visuales y audiovisuales que conviven en toda representación escénica». (2012:200).

Señala que todas las experiencias artísticas y no artísticas a las que el público ha estado expuesto tienen un fuerte componente de mediatización a través de las nuevas tecnologías y que esas experiencias no pueden escindirse, subvalorarse o desconocerse. La tecnología aplicada al teatro es posible de reconocer desde los orígenes de la práctica, por ejemplo, la tecnología aplicada a la escena en el teatro griego, las escenográficas y sus escenarios móviles, pasando por las tramoyas del teatro barroco hasta las vanguardias de los siglos XIX XX donde Craig, Piscator, Meyerhold, Schelemmer, por mencionar algunos, aportan a la intervención tecnológica como innovación dentro del proceso creador.

La era de lo digital ingresa al teatro cuando se atreve a experimentar con el video, el sonido, la luz y con el espacio hasta llegar a crear entornos artificiales que buscan el efecto de lo inmersivo explorando los límites de lo virtual y lo real. En la Argentina esa apropiación de lo tecnológico en la escena se dio a través de tres ejes: explorando la relación de la tecnología y la vida cotidiana, en la exposición de la violencia y subjetividad poshumana, y finalmente, en la exploración de la tecnología como dispositivo intertextual con otras disciplinas artísticas.

### **La Fura Dels Baus y su corona maldita**

La Fura Dels Baus (FdB) es una compañía pionera en la ejecución de las innovaciones que venimos mencionando en relación con la incorporación de las nuevas tecnologías en la escena. Los catalanes fundaron este grupo de teatro experimental hacia fines de los años 70 y desde allí no han parado de explorar los límites del teatro, el convivio y el tecnovivio convirtiendo sus procesos creativos en verdaderos laboratorios de experimentación de la tecnoescena.

Como sabemos, se han nutrido de dramaturgias del teatro clásico como *Fausto* de Goethe amplificando y expandiendo lo teatral en la creación de *F@usto 3.0* (1999) para, posteriormente, transformarlo en una película, el *Fausto 5.0*, ejemplo que Scolari analiza como manifestación por excelencia de procesos de tranmediatización.

La dramaturgia de grupo ha logrado un estilo propio y reconocible denominado «lenguaje furero» como sistematización de su poética teatral cuyos principios son: el estallido de la dramaturgia a nivel textual; el uso del cuerpo en escena llevado hasta el límite en situaciones forzadas al máximo; el despliegue de toda una maquinaria escénica con escenarios y escenografías móviles y de grandes estructuras; el uso de objetos como grandes marionetas.

La poética teatral de FdB va desde una concepción tradicional de obras realizadas para un tipo de teatro convencional, hasta el sistema de circulación y puesta en escena de obras muy peculiares como pueden ser los espectáculos para la calle o para megaestadios. Pero también, el grupo expande su poética en las óperas, en la incursión en el cine y en trabajos discográficos.

En sus cuarenta años de existencia suman más de cincuenta espectáculos todos ellos marcados por una obsesiva explotación y expoliación de los cuerpos en contextos diversos: las formas de la vida cotidiana capitalistas, las consecuencias de la industrialización que los transforma en objetos seriados; las posibilidades pero también los límites de la tecnología, y un violento modo de concebir la interacción entre los cuerpos de los actores–performers y los espectadores. Estas

señas de identidad creativas del grupo siempre se hallan en espectáculos donde se tematiza y se escenifica el cruce contundente ente lo biológico o natural, lo mecánico y lo tecnológico.

### **La maldición de la corona. Mecanismos**

La pandemia de Covid-19 fue ocasión para que los directores de la FdB quisieran experimentar con los límites y alcances de las plataformas de teletrabajo, las plataformas denominadas *software open source* (OSS) y la elegida, que fue finalmente, Jitsi meet.

Este trabajo de FdB, *La maldición de la corona*, toma como base textual *La tragedia de Macbeth* (1606) de William Shakespeare. El proceso creativo comenzó el 13 de abril del 2020 y se estrenó el 11 de mayo vía *streaming* para luego colgarse un registro en el canal de Youtube del grupo y de la Fundación Épica.

El equipo se dividió en un total de cinco grupos, un grupo por cada acto de los cinco de la tragedia shakespeareana, a cargo de un responsable por cada uno de ellos. El proceso de creación colectivo, virtual y a distancia estuvo dirigido por Pep Gatell. A partir de allí los grupos formados en su mayoría por actores debían idear las escenas de cada acto, crear su dramaturgia y a su vez crear la escenografía, el vestuario y trabajar con los recursos que cada uno tenía en su casa. Todos los grupos organizaron sus escenas que incluían teatro de actores (que no podían interactuar entre ellos debido a la distancia) trabajos en video acercándolos a la poética del video arte, trabajos de collage de fotografías y cortes de videos dentro de videos. La factura visual final debía verse como una pantalla de plataforma de teletrabajo normal pero intervenida estética y poéticamente para intensificar el derramamiento de sangre y actualizar la metáfora del asesinato y el poder cruento en tiempos de la pandemia.

A su vez, la totalidad del trabajo estuvo supervisado por tres grupos de investigación: el Grupo de Cognición y Plasticidad Cerebral del Instituto de Investigación Biomédica de Bellvitge (IDIBELL), el del Departamento de Filosofía de la Universidad Autónoma de Barcelona y el del Centro de Visión por Computador. La intervención de estos tres grupos de investigación científica como otro gesto que suma a la expansión del proceso creador, tuvo como objetivos en principio, observar el proceso creativo en el contexto pandémico, para poder llegar a explicar cómo y de qué manera se dieron esos procesos. En consonancia con esta investigación utilizaron la aplicación *kalliope* para que en un determinado momento el espectador recibiera preguntas e intervenciones durante y pos espectáculo. La versión posteada en Youtube es la experiencia de la segunda y última función.

### **Liminalidad y tecnoescena**

La versión de *Macbeth* en clave pandémica del grupo FdB nos lleva a repensar los límites precisos de la teatralidad. La fusión entre teatro matriz, teatro liminal y tecnovivio dialógico son la muestra de un estallido de la teatralidad y una necesaria hibridez de los lenguajes. El teatro es claramente un arte intermedial al verse atravesado por otras artes que colaboran cooperativamente en la escenificación. En la obra de la FdB la tecnología adquiere un papel fundamental a la hora de pensar la relación corporal desterritorializada de los actores, confinados tanto en hogares en Europa como en Latinoamérica. Pero es la tecnología la que permite re territorializarlos en un espacio de recuperación de la interacción teatral a través de las transmisiones desde Jitsi meet y la puesta en circulación y consumo vía *streaming*. Cada uno de los que han participado

en el proceso creador yuxtapuso las funciones de actor, camarógrafo, editor de video, escenógrafo y vestuarista, a la vez que asume su rol de usuario y participante de una reunión de teletrabajo convocada por el director. *La maldición de la Corona* es teatro del tecnovivio y es teatro liminal, es un cruce entre el teatro matriz y otra cosa: el videoarte, el netart.

*La maldición de la corona* es un acontecimiento dramático que en principio desdice del teatro porque no está siendo realizado en presencia de los espectadores. Los espectadores, sin embargo están presentes intermediados vía web por la interfaz computadora, *speakers*, celular, aplicación *kalliope*, la banda ancha, el modem. Los espectadores están presentes desde el inicio de la transmisión cuando se les recomienda y se les da las instrucciones técnicas para quien no la tenga, descargue la aplicación *kalliope* para un mejor seguimiento del espectáculo.

Finalmente, los espectadores intervienen activamente en la propuesta ya que, en la escena en la que el rey Duncan es asesinado y Macbeth, el asesino, coronado nuevo rey, ellos debían colocarse su corona casera. De esta manera el espectador pasa a ser escenógrafo y vestuarista y a la vez, actor principal asumiendo el rol de Macbeth. Esa apelación al espectador sin nombre sin cuerpo sin geolocalización en un espacio ubicuo, sin embargo es un hito relevante para el proceso creador ya que los espectadores podían participar del espectáculo en tiempo real subiendo las fotos del instante de sus autocoronaciones. Asimismo, respondían a las encuestas realizadas dentro de la metodología de observación participante de los equipos de investigación.

Esta manera que encontró el grupo FdB de hacer teatro de cruce, híbrido, digital, científico, y participativo ¿es profética de la nueva normalidad del teatro pospandémico?

Quizá, lo único que podemos llegar a afirmar es que el camino de este tipo de proceso creador apenas está comenzando.

### **A manera de cierre: ante las puertas de Tannhäuser**

No hay nada más ancestral que la reunión de los cuerpos, una ceremonia, un sacrificio, una ofrenda, una cacería, un convivio participativo interactivo o expectado. Una performance de La organización negra (LON) corriendo a los espectadores en el medio de Cemento (uno de los núcleos del *under* porteño de los 80) no podrían ser posibles hoy. Marina Abramović no podría mirar intensa o dulcemente a los ojos a nadie, no podría transitar el acto mínimo trascendental del mirar y del ser mirado, como así tampoco el otro podría sentirse observado. No hay proxemia, porque no hay cercanía de cuerpos. ¿Podrían suceder mediatizadas? ¿Existirá una proxémica del *no cuerpo*, del *no lugar*, del *sin tiempo*? ¿Una proxemia de la tecnoescena?

La situación extraordinaria en la que nos hemos visto envueltos en esta pandemia nos ha arrancado de la noche a la mañana la necesidad social más humana: la de reunirnos con otros alrededor del fuego, en las aulas, en las mesas familiares, en los teatros, en las salas de concierto, en los estadios, en el club del barrio o en el gimnasio.

¿El arte podrá asumir las restricciones? Parafraseando el título del último espectáculo de La Fura Dels Baus de julio del 2020, esta *nova normalitat* (NN), ¿cómo modificará los actos artísticos? ¿Serán sólo eso? ¿Actos artísticos? ¿Eventos desterritorializados?

¿Actos ubicuos, lanzados al espacio y transformados en una serie de bits al universo inconmensurable de los sistemas de almacenamiento de Google y replicados por algoritmos que solo seleccionen aquellos que tengan más *likes*? ¿Es la nueva selección de las especies?

¿Los demás seremos olvidados, empaquetados y almacenados y, eventualmente, destruidos por un virus? ¿El teatro será pura liminalidad? ¿El convivio mutará en la bimodalidad? ¿La memoria ancestral puede torcerse?

Estamos en el campo de pruebas del proyecto Trinity, y es el 16 de julio de 1945, la bomba está por ser lanzada... ¿Qué sucederá? ¿Y luego? ¿O es acaso el instante en que el replicante Roy Batty (*Blade Runner*) se da cuenta de que todo lo que ha visto y experimentado se perderá inexorablemente como lágrimas en la lluvia?

Este —indudablemente— es el momento de pensarnos y repensar las teorías escénicas a la luz de la nueva normalidad y las reconfiguraciones que la tecnología de la información y la comunicación nos abren paso cada día, ellas que crecen con nosotros y nosotros que crecemos con ellas.

## Referencias

- Brea, J.L.** (1985, 11 de Julio). La conquista de la ubicuidad. *Diario El País*. [https://elpais.com/diario/1985/07/12/opinion/489967210\\_850215.html](https://elpais.com/diario/1985/07/12/opinion/489967210_850215.html)
- Brea, J.L.** (2009). *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales*. Creative Commons. [http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb\\_dl=8](http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb_dl=8)
- Dubatti, J.** (2014). Convivio y tecnovivio: entre infancia y babelismo. *Filosofía del teatro III: el teatro de los muertos* (123–136). Buenos Aires: Atuel. [http://artesescenicas.ucaldas.edu.co/downloads/artesescenicas9\\_5.pdf](http://artesescenicas.ucaldas.edu.co/downloads/artesescenicas9_5.pdf)
- Kac, E.** (1998). Ornitórrinco y Rara Avis. El arte de la telepresencia en Internet. <http://www.ekac.org/telepresencia.html>
- Kozac, C.** (Ed.) (2012). *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Macgowan, K.** y Melnitz, W. (2016). *Las edades de oro del teatro*. México: Fondo de cultura económica.
- Pagola, L.** (2012). Net Art. En Kozac, C. (Ed.). *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología* (169–177). Buenos Aires: Caja Negra.
- Pinta, M.F.** (2012). Tecnoescena. En Kozac, C. (Ed.). *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología* (200–210). Buenos Aires: Caja Negra.
- Scolari, C.** (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Surgers, A.** (2005). *Escenografías del teatro occidental*. Buenos Aires: Ediciones Artes del sur.
- Vilodre Goellner, S.** y Souza Couto, E. (2007). La estética de los cuerpos mutantes en las obras de Sterlac, Orlan y Gunter von Hagens. *Opción*, 23(54), 114–131. [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1012-15872007000300008](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1012-15872007000300008)

Sobre *La Fura dels Baus* y *La Maldición de la Corona* se puede visitar:

- La Fura dels Baus (2020, 14 de agosto)**. *La maldición de la corona*. Teatro digital. <https://lafura.com/obras/la-maldicion-de-la-corona/>
- La Fura dels Baus.** (2020, 11 de mayo). *Maldición de la corona—Performance*. Fundación Épica La Fura dels Baus. Performance. Archivo de video. <https://www.youtube.com/watch?v=4t6opJPRbD8>