

Interactuar es desaparecer en el otro: reconfiguraciones performáticas de la memoria



Martín Seijo

funciones.patrioticas2010@gmail.com

Maestría en Teatro y Artes Performáticas
Departamento de Artes Dramáticas
Universidad Nacional de las Artes (UNA).
Argentina.

Interactuar es desaparecer en el otro: reconfiguraciones performáticas de la memoria**Resumen**

El presente trabajo tiene por objeto sistematizar la primera etapa de experimentación multimedial interactiva que la Compañía de Funciones Patrióticas inauguró con Desapariciones. La reflexión hará hincapié en las potencialidades poéticas de la tecnología en relación a los mecanismos que operan en la construcción de la memoria, que es una preocupación histórica del grupo que bien puede sintetizarse en las siguientes preguntas: ¿cómo se cristaliza un recuerdo y qué se deja afuera de esa cristalización?; ¿es posible hablar de un canon de la memoria?; ¿es adecuado pensar en términos de una historia oficial dominante por vez o es más ajustado a la realidad suponer la coexistencia de historias oficiales en pugna permanente?

Interacting is to disappear into the other: performative reconfigurations of memory**Abstract**

This work is aimed at systematizing the first stage of interactive multimedial experimentation that the Compañía de Funciones Patrióticas inaugurated with Desapariciones. The accent will be placed on the reflection about the poetic potentialities of the technology in relation to the mechanisms that operate in the construction of memory, as it is a historical concern of the company group that could be synthesized in the following questions: ¿How memory crystallizes and what keeps outside of this crystallization?; ¿Is it possible to speak of a canon of how memory is builded?; ¿Is it appropriate to think in terms of a dominant official history alternance or is more accurate in accordance to reality to suppose the continuous coexistence of official histories in permanent conflict?

Interatuar é desaparecer no outro: reconfigurações performativas da memória**Resumo**

O presente trabalho tem por objeto sistematizar a primeira etapa de experimentação multimedial interativa que a Companhia de Funciones Patriótica inaugurou com Desapariciones. A reflexão enfatizará as potencialidades poéticas da tecnologia em relação aos mecanismos que operam na construção da memória, que é uma preocupação histórica do grupo que bem pode ser sintetizado nas seguintes perguntas: ¿como se cristaliza uma memória e daí se deixa afora dessa cristalização?; ¿é possível falar de um cânone da memória? ¿é adequado pensar em termos de uma história oficial dominante de cada vez ou é mais apropriado assumir a coexistência de histórias oficiais em luta permanente?

Introducción

En 2010, la Compañía de Funciones Patrióticas¹ incorpora por primera vez el video como herramienta para la construcción de sus obras de *teatro performático*². De un uso del audiovisual, en principio, meramente instrumental o ilustrativo (por ejemplo, la imagen proyectada oficiando de soporte escenográfico fijo o animado), o bien como interferencia, pausa o bloque separado de lo que ocurría en escena, poco a poco, se fue pasando a producciones que planteaban un grado de interacción que provocó reticencias en algunos actores.

La crisis se desató con el estreno de *37º Congreso de Revisionismo Histórico Nacional*³. Para este trabajo, se tomó la decisión de que los tiempos del espectáculo los impusiera un video grabado al inicio de los ensayos, para el cual, se aplicó la técnica del croma, propia del cine. Por primera vez en la Compañía, el lenguaje audiovisual acaparaba toda la atención del público, relegando a los actores de "carne y hueso" a un segundo plano (o plano inferior si consideramos el punto de vista de la platea). En realidad, esa no había sido la intención original de la dirección, pero en definitiva es lo que experimentaron los actores: no estar actuando, al menos no como ellos conciben la actuación teatral.

Quizá el producto final no estuvo correctamente balanceado en todos sus componentes. Como bien señala la artista visual e investigadora Silvia Maldini (2015), hay que procurar que el medio tecnológico se adapte al actor y no al revés. No haber logrado esto ocasionó un pequeño cisma al interior del elenco que allanaría el camino hacia lo performático, lo interactivo, lo multimedial. De la reacción a la interacción, de los actores a los performers, cual serpiente, la Compañía cambió paulatinamente de piel.

A 37º Congreso... le siguió una serie de espectáculos donde lo audiovisual continuó relacionándose con



la escena (*Los Siete Platos de Arroz con Leche y Era de Piedra*, 2012 y 2013 respectivamente, ambos en PROA). Algo pregrabado se proyectaba y dialogaba con o interrumpía a los actores. Finalmente, a mediados de 2014, con *Desapariciones*, el desafío de la interacción mediada por tecnología empezó a involucrar directamente al público, algo posible gracias a la utilización en tiempo real del software de código abierto Moldeo.

El presente trabajo tiene por objeto sistematizar esta



primera etapa de experimentación multimedial interactiva que la Compañía inauguró con *Desapariciones*. Se hará hincapié en las potencialidades poéticas de la tecnología en relación a los mecanismos que operan en la construcción de la memoria, que es una preocupación histórica del grupo que bien puede sintetizarse en las siguientes preguntas: ¿cómo se cristaliza un recuerdo y qué se deja afuera de esa cristalización?; ¿es posible hablar de un canon de la memoria, una suerte de juego mnemotécnico cuyas reglas no solo tendrían que ver con leyes de la Naturaleza sino también con construcciones sociales negociadas o impuestas?; ¿es adecuado pensar en términos de una *historia oficial dominante* por vez o es más ajustado a la realidad suponer la *coexistencia de historias oficiales* en pugna permanente?

Interrogantes que nunca serán clausurados, pero sí enriquecidos por una praxis interactiva que apueste a la elaboración de un lenguaje contemporáneo. Será además un modo de abordar primariamente las problemáticas sobre cuerpo analógico, cuerpo virtual, cuerpo expandido, cuerpo desaparecido, en clave patriótica.

¡CUERPO, MÁQUINA, ACCIÓN!

La Patria es el otro⁴

La otredad es una problemática medular para pensar la interacción. Pero, ¿quién es el otro? ¿Lo conocemos al interactuar? ¿La comunicación es efectiva cuando está mediada tecnológicamente? ¿Una pantalla es una puerta de acceso a otra persona o es apenas un espejo que nos devuelve nuestra propia imagen intervenida por variados estímulos e ilusiones? ¿La interactividad es un mito? Por lo pronto, hay que decir que en el campo artístico hace tiempo que dejó de ser una moda pasajera. En un contexto híper conectado, lo interactivo es aquello que da su signo de contemporaneidad a la obra. En otras palabras, representa una suerte de evolución en el contexto histórico del arte. Y sin embargo, es un paso que no está exento de peligros.

En este tipo de propuestas, el mayor riesgo radica en no reflexionar sobre el público. La investigadora Claudia Giannetti considera que:

“...el creador de una producción u obra interactiva debe ser capaz de pensar, más allá de su inspiración, a favor del usuario, (...) ya que una parte imprescindible de la obra interactiva gira en torno al propio desarrollo de la interactividad. Esto significa adecuar el proceso comunicativo de la interfaz a la conducta humana en general” (Giannetti, 2004, p. 2).

En este sentido, experiencias como la del software Moldeo, de código abierto y con una interfaz cada vez más amigable, o el trabajo desarrollado por Fabián Kesler con celulares, joystick y otras opciones tecnológicas sumamente accesibles, se inscriben en esta preocupación por el destinatario de la performance, buscando evitar que la interacción se torne fría, hermética, algo solo para entendidos. Aquí se pone en juego una forma de trabajo que podría vincularse a algunos postulados pedagógicos de Paulo

Freire (2002). Porque el usuario, lejos de ser una *tabula rasa* sobre la cual el artista debe operar desde cero, trae consigo conocimientos previamente adquiridos sobre multimedia que deben ser aprovechados a favor de la interacción.

Para Rodrigo Alonso, especialista en arte contemporáneo y nuevos medios, las performances interactivas más eficaces son aquellas que provocan algún tipo de identificación con el público gracias a que tanto los saberes que convoca como las interfaces que utiliza son rápidamente decodificadas por aquél. Según Alonso (2000), después de un primer periodo en donde las nuevas tecnologías pusieron en entredicho los límites del cuerpo y de las identidades sociales, alimentando las visiones críticas apocalípticas típicas de la ciencia ficción, se inaugura una etapa en la cual las incursiones artísticas “...buscan re-corporeizar al individuo atraído por sus propuestas, a través de un lenguaje dirigido a múltiples respuestas sensoriales, a sus elecciones y a su capacidad reflexiva”.

Ni utopía ni distopía, lo virtual ya forma parte de nuestra realidad concreta. La pantalla es una superficie de contacto que tocamos y que a su vez nos toca porque es capaz de afectarnos emocional y hasta sexualmente. No hay nada ilusorio o ficticio en esta relación, es real porque incide en nuestras vidas y se deja transformar. Pero no es una mera extensión del espacio público y/o privado tal como lo conocemos, al contrario, posee sus propias especificidades. Por lo tanto, el artista las debe conocer de antemano para lograr adecuarlas al marco conceptual de su búsqueda, y así evitar que la navegación por lo interactivo se transforme en un naufragio de buenas intenciones.

En el caso de la Compañía, desde sus inicios, allá por 2008, el interés por propiciar la participación del espectador estuvo presente de formas variadas. Ejemplos: las meriendas patrias, los programas de mano/

souvenirs y las funciones únicas (debut y despedida), que enfatizan el carácter efímero del evento y asignan al espectador el rol de testigo privilegiado (o único registro) de una experiencia irrepetible. Pero dicho interés se profundizó con propuestas como *Pirucho y La Parodia está de Moda* y *las Salas Alternativas Fomentan el Amateurismo*, ambos trabajos presentados en Elefante Club de Teatro en 2014, donde se trabajó a partir de la concepción política de la filósofa Hannah Arendt. Esta pensadora plantea que el ser humano no es esencialmente político sino apolítico, y que adquiere su condición política al relacionarse con sus semejantes: “La política nace en el Entre-los-hombres, por lo tanto completamente fuera del hombre. De ahí que no haya ninguna substancia propiamente política. La política surge en el entre y se establece como relación” (Arendt, 1997, p. 46). En otras palabras, la política es entendida aquí como un espacio de construcción intersubjetiva (de lo público y de lo privado como un asunto público) de contenidos variables no esencialistas.

En Moldeo, la Compañía encontró una plataforma adecuada para desarrollar una interacción en sintonía con su marco teórico y su perfil de espectador ideal, aquél que Claudia Giannetti, reconociendo la tradición teatral del término⁵, denomina como interactor, un usuario que es capaz de dialogar “...no sólo a través de la interfaz, sino en la propia interfaz del sistema, generando su propio espectáculo” (Giannetti, 2004, p. 3).

El desafío de toda obra interactiva consiste en lograr que se produzca un intercambio real de información con lo digital: “...la posibilidad de que un elemento externo a la máquina entre a formar parte del proceso mediante la introducción de información, y pueda generar nueva información no contenida en el programa” (Giannetti, 2004, p. 3). El participante activa el sistema y es activado por éste. Participa interna y externamente de la obra. Se transforma en voyeur de



su propio espectáculo. Consume y produce de manera colaborativa. Así, se anula "...la separación entre el cuerpo remoto o telepresente, y el cuerpo físico real, ya que los interactores pasan a existir virtualmente EN y ENTRE ambos" (Giannetti, 2004, p. 3).

La Compañía apuesta a una construcción horizontal en tiempo real de sus espectáculos donde el público se sienta partícipe necesario. Para lograrlo, la tecnología constituye una herramienta ineludible puesto que es algo inseparable de la vida de las personas.

Éstas existen y se recrean en un continuum que oscila entre la realidad y la virtualidad. Sus cuerpos están ex/pan/ten/didos en entornos aumentados. Conforman una comunidad de cyborgs cuyo futuro depende de lograr una sinergia positiva y crítica entre lo humano y lo tecnológico.

Sin embargo, las artes escénicas, en general, se resisten a incorporar lo virtual amparándose en la defensa de un cuerpo y una mirada que ya han dejado de existir. Y por culpa de temores infundados, corren el riesgo de autoexcluirse de la producción de lenguaje contemporáneo. Esto no quiere decir que usar tecnología de punta en un hecho escénico/performativo sea la condición para generar un discurso que interpele a su tiempo. Lo nuevo quizá sea contemporáneo pero la contemporaneidad es mucho más que la mera novedad. Es un modo corporal de hablar y escuchar, de relacionarse con lo real y con lo virtual.

El arte contemporáneo posee su propia gramática generativa, es decir, un conjunto de reglas que el artista le propone a los espectadores para que éstos desarrollen su propio discurso: "...es muy importante que el 'artista interactivo' construya una gramática realmente variada y rica, de gran potencialidad, dado que esta gramática, si bien no determina el discurso del público, sí decide los límites del territorio accesible por éste" (Causa, 2006, p. 22).

Una gramática interactiva es contemporánea porque apela a un público que está preparado para participar y producir sus propias reflexiones. Las artes escénicas que "bajan línea" o que se apoyan en convenciones como la cuarta pared han dejado de ser contemporáneas. Podrán sobrevivir por muchos años más, incluso con gran afluencia de público, pero ese esplendor no será más que un estadio de una agonía tremenda y melancólica.

¡CUERPO, MÁQUINA, ACCIÓN!

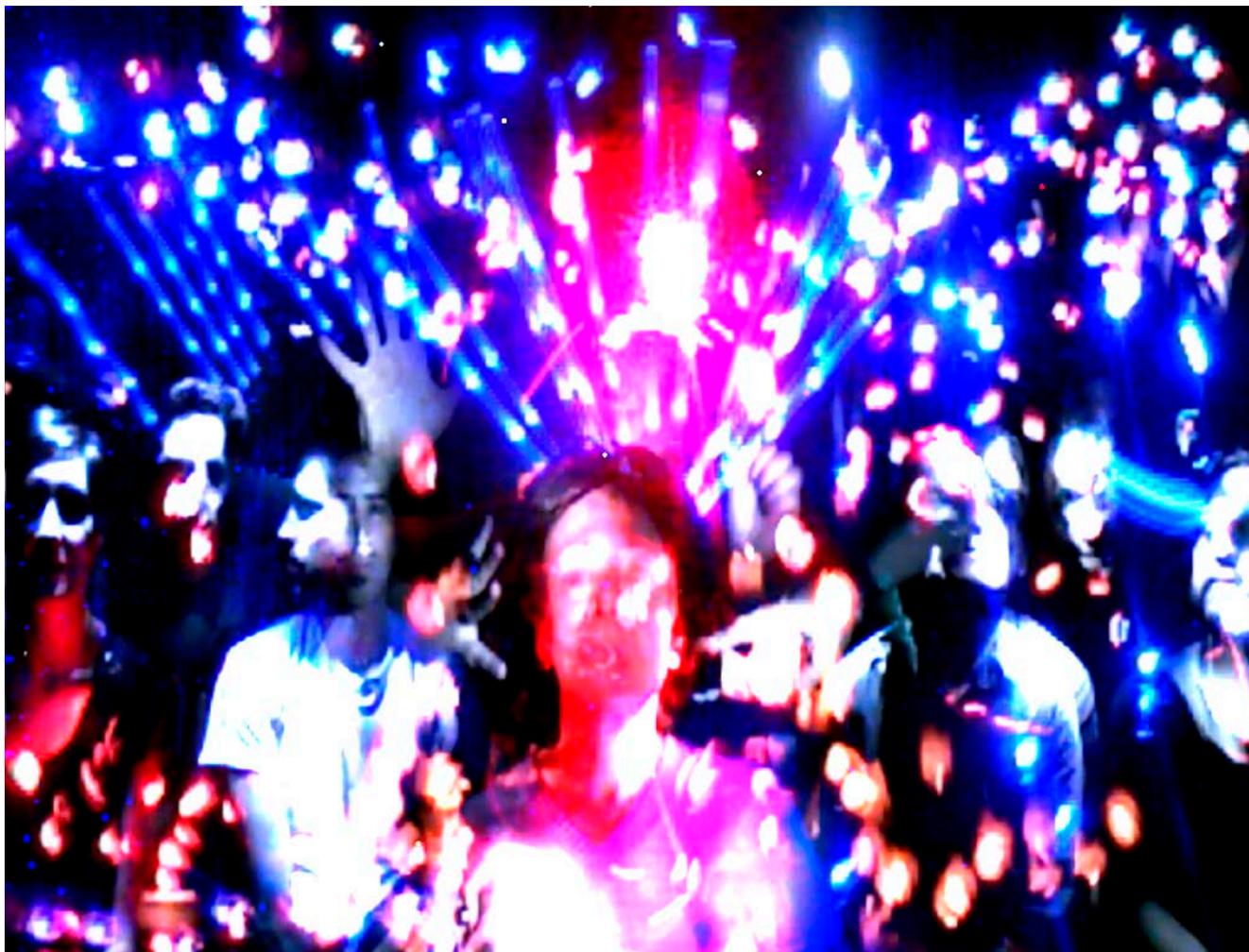
Desapariciones

Crear un espacio de interacción estético-política mediado por una tecnología accesible. Desde un primer momento, esta fue la dirección que la Compañía le quiso imprimir a Desapariciones, desarrollando la accesibilidad en función de las siguientes premisas:

1. la propuesta debía montarse sobre algún saber que ya portaran consigo los ocasionales participantes;
2. el uso del software tenía que propiciar la participación del público;
3. el trabajo asumía por convicción una estrategia low-tech, poniendo en entredicho "...la superioridad política y estética que pretende fundarse en una supuesta superioridad técnica" (Alonso, 2002). Es decir, el acento no estaría puesto en la fascinación de los efectos sino más bien en la estética que estos recursos permitirían construir.

Guiada por estos ítems, la Compañía empieza a experimentar con el software Moldeo. Se realizan algunas presentaciones parciales del proceso de investigación⁶ hasta que finalmente el grupo es invitado a participar de la IV^o edición de Teatro Bombón⁷, un festival permanente de piezas cuya duración no debe exceder los treinta minutos. En el marco de ese evento, toma forma Desapariciones como una propuesta interactiva dividida en dos instancias: la primera, más reactiva, con dos performers accionando entre el público; la segunda, antecedida por una brevísima capacitación, más interactiva, con los espectadores ocupando el lugar de los performers.

Dentro de la diversidad de recursos que ofrece Moldeo, para Desapariciones se eligió trabajar específicamente



amente con "dibujo con luz", un efecto que permite componer en tiempo real una ambientación digital del espacio (en este caso, una sala totalmente a oscuras), gracias a la captación acumulativa de diferentes estímulos lumínicos a través de una cámara (interna o externa) que envía de inmediato la información al software para que éste lo procese y regenere en pan-

talla con un mínimo delay. En cuanto a los estímulos lumínicos, los mismos se producen con fuentes low-tech (linternitas, láseres, encendedores, fósforos, velas), cuya utilización no requiere de un saber técnico elevado. El juego con las luces es acompañado por sonoridades que incluyen voces y ruidos pregrabados o emitidos en vivo tanto por los performers como por

los espectadores, quienes reciben por escrito instrucciones que solicitan la lectura de textos que remiten a casos de desaparición ocurridos en distintos momentos de la historia argentina⁸. El final de la performance se produce cuando la pantalla queda totalmente en blanco: performers y espectadores han desaparecido luego de interactuar entre sí.

Si bien la temática elegida se deja de lado en la segunda parte de la performance, que es cuando el público se hace cargo del manejo de las fuentes lumínicas, algo de dicho tópico persiste en el ambiente. Durante la breve capacitación, se utiliza la palabra "sesión" para hablar de la obra⁹, y esto bien podría vincularse con el término "sesión de tortura". Los espectadores son instruidos para hacer "desaparecer" a otros espectadores, proponiéndose de manera solapada un paralelismo con la enseñanza recibida por muchos militares en la Escuela de las Américas en Panamá durante los años sesenta y setenta. Una pedagogía del terror que se conecta con otro concepto que pertenece a Arendt (1999): la banalidad del mal. Cualquier persona común y corriente puede llegar a cometer actos crueles por el simple hecho de encontrarse dentro de un sistema sustentado en actos de exterminio. Esto no la exime de culpa. Al contrario. Lo que Arendt argumenta es que las motivaciones de un genocida pueden estar fundadas en algo tan banal como querer ascender dentro de una estructura burocrática. Y que esa banalidad debe ser materia de conocimiento para poder neutralizarla.

El abordaje escénico de un tema como la desaparición forzada de personas suele caer muchas veces en solemnidades o, lo que es peor, en posturas maniqueas. La Compañía, habituada a tomar distancia respecto de las historias oficiales, se siente identificada con reflexiones filosóficas como las de Arendt o con propuestas escénicas como las de Eduardo Pavlovsky o Emilio García Wehbi. Entonces, ¿cómo aportar estéticamente

en esta dirección? No alcanza con incorporar a la selección de textos algunos hechos ocurridos en los últimos años. Tampoco basta con la innovación tecnológica. Actualidad no siempre es sinónimo de complejidad. Ésta debe ser de otra espesura.

En Desapariciones lo que se intenta es plasmar en escena una conceptualización dinámica de la memoria. La Compañía coincide con Nelly Richard cuando sostiene que: "El recuerdo histórico no es una reserva estática de significaciones definitivamente consignadas en los archivos del tiempo" (Richard, 2007, p. 197). La memoria es un proceso activo de reconfiguraciones de lo pasado desde un presente interesado (Richard prefiere caracterizarlo como un presente curioso o disconforme). ¿Cuál es, entonces, el interés que persigue la Compañía con todo esto? Una respuesta posible podría ser revisar los usos públicos de la memoria para alertar sobre posibles simplificaciones que dejen en el olvido hechos, procesos o personalidades que no pueden omitirse en un discurso histórico crítico:

...el debate sobre la memoria sólo es útil si logramos descifrar las operaciones discursivas que arman las diferentes narrativas del pasado para demostrar que no todas las construcciones de la memoria valen lo mismo, ni que buscan interpellar a las subjetividades sociales para comprometerlas con las mismas políticas del recuerdo. (Richard, 2007, p. 210)

El dinamismo de la memoria y sus reconfiguraciones performáticas se presentan tanto metonímica como metafóricamente en el transcurso de cada "sesión". El canon de la memoria está construido también por arbitrariedades, muchas, sobre imágenes difusas o cambiantes, fogonazos efímeros, omisiones interesadas, olvidos involuntarios. La memoria en sí es una obra/herida abierta que se escribe en/desde el presente, una instancia de negociaciones e imposiciones entre

"lo real-consumado y lo imaginario-utópico" (Richard, 2007, p. 211)

La interacción desemboca en desaparición como metáfora del cuerpo patrio. En parte analógico, en parte virtual, presente desaparecido, es un cuerpo *cyborg* que se está expandiendo y reprimiendo todo el tiempo y que necesita re-corporeizarse cotidianamente en la relación política que construyan sus miembros. La memoria corporal patria se enriquece con la gestación de espacios poéticos-políticos cada vez más horizontales, interactivos, accesibles, de código abierto. Ese es el interés de la Compañía. A eso aspira con Desapariciones.

Notas

1. Creada en 2008, la Compañía de Funciones Patrióticas es un grupo de teatro y performance que indaga sobre el sentimiento patrio desde una perspectiva crítica. Sus producciones se han presentado en salas de teatro alternativo, oficial o comercial, y en espacios de arte contemporáneo como Fundación PROA. Para más información: www.funcionespatrioticas.blogspot.com.ar
2. Se trató del estreno de una adaptación de Tres Jueces para un Largo Silencio, obra de Andrés Lizarraga, en Fundación PROA. Fue la primera vez que se presentó una obra de teatro en dicha institución. La Compañía estrenaría allí otros seis espectáculos.
3. En Fundación PROA, el 20 de junio de 2012.
4. Frase pronunciada por la presidenta Cristina Fernández de Kirchner tras la terrible inundación que sufriera la ciudad de La Plata y sus inmediaciones a principios de abril de 2013. Esta defini-

¡CUERPO, MÁQUINA, ACCIÓN!

ción de la Patria provocó una revisión del planteo estético de la Compañía, abandonando definitivamente la parodia como recurso (Seijo, 2015).

5. La palabra remite sin dudas al espectador de Augusto Boal (2004).
6. Durante 2014, se presentaron avances de Desapariciones en: las I^o Jornadas Cuerpo Danza y Performances en Clave Audiovisual (Centro Cultural Paco Urondo); en el encuentro Artes Escénicas y ¿Nuevas? Tecnologías, organizado por el Área de Comunicación y Artes Escénicas de la Facultad de Ciencias Sociales de la UBA; Jornada artística Ya Me Cansé. Acción por los 43, realizada en La Casona Iluminada.
7. Para este Festival, que se realiza en La Casona Iluminada desde 2014, el elenco de performers estuvo compuesto por: Mónica Acevedo, Fiorella Cominetti, Laura Lina, Felipe Rubio y Martín Seijo. Luego de participar de este evento, Desapariciones formó parte de: Maratón LODO 2015, en el Club Cultural Matienzo; ciclo Interfaces, en La Postura; IV^o ECART (Encuentro Platense de Investigadores sobre Cuerpo en las Artes Escénicas y Performáticas).
8. Para la Jornada artística Ya Me Cansé. Acción por los 43, se utilizaron testimonios de amigos y familiares de los estudiantes mexicanos desaparecidos en Ayotzinapa.
9. El texto completo de la capacitación es el siguiente: "Para esta sesión, se utilizó el programa Moldeo, que es una herramienta de acceso libre para la com-

posición de ambientaciones interactivas en tiempo real. Dentro de los efectos que ofrece Moldeo, se encuentra la posibilidad de dibujar con luz. A través de la webcam, el programa capta la luz y la transforma en imagen en la pantalla. A mayor oscuridad en el ambiente, mayores posibilidades de graduar la entrada de luz y de jugar con las intensidades, los colores, los reflejos y las distancias. Nuestra performance es una posibilidad entre tantas. Nos gustaría que ustedes prueben la suya. Se necesitan tres voluntarios. Dos operadores de luces y un protagonista que se sentará en esta silla. No vamos a utilizar textos. Uno de nosotros se va a ocupar de la operación del programa. Ustedes se van a concentrar en operar las luces. Recuerden que si apuntan las fuentes lumínicas hacia la webcam, la pantalla se va a poner rápidamente en blanco y será el final de su performance. ¿Están listos? Empecemos".

BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, R. (2000). La balada del navegante. Apuntes para una estética de los soportes digitales. En: J. La Ferla (Ed.), *De la Pantalla al Arte Transgénico*. Buenos Aires: Libros del Rojas.
- Alonso, R. (2002). *Elogio de la Low Tech*. Disponible en: http://www.roalonso.net/es/arte_y_tec/low_tech.php
- Arendt, H. (1997). *¿Qué es la Política?* Barcelona: Paidós.
- Arendt, H. (1999). Eichmann en Jerusalén. *Un Estudio Acerca de la Banalidad del Mal*. Barcelona: Editorial Lumen.
- Boal, A. (2004). *El Arco Iris del Deseo*. Barcelona: Alba Editorial.
- Causa, E. (2006). Los virus en el arte. El desarrollo de la instalación Tango Virus. En: *Inter/activos, Ambientes, Redes. Tele actividad. Programa de Arte Interactivo II*. Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica.
- Ceriani, A. (2009) Indagación en el territorio de la performance y las nuevas poéticas tecnológicas: las instalaciones escénicas interactivas en tiempo real. *Territorio digital*, 4. Disponible en: http://territorioteatral.org.ar/html.2/dossier/n4_03.html
- Freire, P. (2002). *Pedagogía del Oprimido*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina.
- Giannetti, C. (2004) *El Espectador como Interactor. Mitos y perspectivas de la interacción*. Conferencia presentada en el Centro Gallego de Arte Contemporáneo de Santiago de Compostela. Disponible en: http://www.artemedia.net/pdf/4Giannetti_InteractorES.pdf
- Maldini, S. (2015, mayo). *Las nuevas tecnologías de la imagen y el encuentro escénico*. Ponencia presentada en la Mesa inaugural de las III^o Jornadas del Área de Comunicación, Artes Escénicas y Artes Audiovisuales de la Carrera de Ciencias de la Comunicación Social, Facultad de Ciencias Sociales (UBA), Buenos Aires, Argentina.
- Manovich, L. (2005). *El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Richard, N. (2007). *Fracturas de la memoria*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina.
- Seijo, M. (2015). *Compañía de Funciones Patrióticas*. Buenos Aires: Editorial Libretto.
- Valderatto, S. (2011). A modo de introducción: un romance sobre Marshall McLuhan. En: S. Valderatto (Coord.), *El Dispositivo-McLuhan. Recuperaciones y Derivaciones*. Rosario: UNR Editora.