

ANGELUS NOVUS, CUERPO, FUTURO, MEMORIA: UNA ADAPTACIÓN

NOELIA MEDINA FERNÁNDEZ

Máster en Artes Visuales y Multimedia / Universidad Politécnica de Valencia

Resumen

El objeto de esta investigación es la creación de un proyecto teórico-práctico en la línea de investigación de las artes escénicas y las nuevas tecnologías.

El proyecto propone una adaptación performática del texto *Tesis sobre la filosofía de la historia* (1940) de Walter Benjamin, como obra final de un cuerpo de trabajo desarrollado alrededor de este texto desde el año 2016.

La adaptación de este texto se contextualizará en un futuro distópico en el que tal y como pronosticaba Benjamin, no existe ninguna trayectoria lineal hacia el progreso, la historia es una herida abierta sin resolver y la violencia sigue amenazando a los que habitan en él.

Para acentuar este carácter cercano a la ciencia ficción, se crearán una serie de prendas interactivas (*wearables*) que se utilizarán en el transcurso de la acción para interacciones en tiempo real con audio y video .

Para el desarrollo narrativo y la construcción del cuerpo teórico que acompañará la realización de la pieza, se utilizará un sistema de coordenadas similar a los empleados por Susan Buck-Morss en *Dialéctica de la mirada* (1989), en el que a modo de mapa de coordenadas personal, servirá para relacionar la idea de historia en Walter Benjamin con conceptos usualmente asociados a la performance como cuerpo, espacio y tiempo.

Palabras-clave: PERFORMANCE, CUERPO, MEMORIA, FUTURO, WEARABLES, E-TEXTILES

Abstract

The purpose of this research is the creation of a theoretical and practical project in the line of research of performing arts and new technologies.

The project proposes a performative adaptation of the text *Thesis on the Philosophy of History* (1940) by Walter Benjamin, as the final piece of a body of work developed around this text since 2016.

The adaptation of this text will be contextualized in a dystopian future in which, as Benjamin predicted, there is no linear path towards progress, history is an open and unsolved wound and violence continues to threaten those who inhabit this future

To accentuate this nature close to science fiction, we will create a series of interactive garments (wearables) that will be used in the course of the action for different interactions with audio and video in real time.

For the narrative development and the construction of the theoretical body that will accompany the realization of the performance, we will draw a visual map similar to those used by Susan Buck-Morss in *The Dialectic of Seeing* (1989), in which as a personal conceptual map, it will be used to relate the idea of history in Walter Benjamin with concepts usually associated with performance such as body, space and time.

Keywords: PERFORMANCE, BODY, MEMORY, FUTURE, WEARABLES, E-TEXTILES

1. INTRODUCCIÓN

La historia es para muchos conocida, Walter Benjamin escribía el texto *Tesis sobre la filosofía de la Historia* en 1940, huyendo de París y del avance de las tropas nazis (Rendueles y Useros 2010, 56). De los textos escritos por Benjamin, éste es si cabe, junto a *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica* (1936) el que más interpretaciones y lecturas ha provocado en artistas, curadores y pensadores a lo largo de todo siglo XX y XXI (Rendueles y Useros 2010, 56) .

Distribuido en dieciocho breves tesis o “imágenes”, el texto habla en líneas generales de la acumulación catastrófica de la historia, de la mentira de un proyecto moderno lineal hacia el progreso y de un advenimiento mesiánico del porvenir.

De estas dieciocho imágenes, la más conocida quizá es la correspondiente a este episodio: Benjamin adquiere el cuadro del *Angelus Novus* de Paul Klee, y de la lectura de esa imagen construye la figura del Ángel de la Historia:

“Hay un cuadro de Klee que se llama Angelus Novus. En él se representa a un ángel que parece como si estuviese a punto de alejarse de algo que le tiene pasmado. Sus ojos están desmesuradamente abiertos, la boca abierta y extendidas las alas. Y este deberá ser el aspecto del ángel de la historia. Ha vuelto el rostro hacia el pasado. Donde a nosotros se nos manifiesta una cadena de datos, él ve una catástrofe única que amontona incansablemente ruina sobre ruina, arrojándolas a sus pies. Bien quisiera él detenerse, despertar a los muertos y recomponer lo despedazado. Pero desde el paraíso sopla un huracán que se ha enredado en sus alas y que es tan fuerte que el ángel ya no puede cerrarlas. Este huracán le empuja irretentiblemente hacia el futuro, al cual da la espalda, mientras que los montones de ruinas crecen ante él hasta el cielo. Ese huracán es lo que nosotros llamamos progreso.”(Benjamin 1968, 257)

Por poner algún ejemplo sobre la importancia que la lectura de esta imagen ha suscitado, la Bienal de Venecia del año 2015, bajo el título *All the World's Future* y

comisariada por el recientemente fallecido Okwui Enwezor (1963 - 2019), tomó la figura del Ángel de la Historia de Benjamin como telón de fondo y tema curatorial de la exposición.

Desde la práctica artística personal, se han estado realizando obras alrededor de este texto de Walter Benjamin desde el año 2016. Con la presente propuesta y el proyecto aplicado que se pretende desarrollar, se propone un punto y final a una investigación dispersa en formatos y tiempo en torno al texto de este autor.

Si pudiéramos situar un año cero a esta investigación, éste correspondería al momento descrito a continuación:

El 26 de agosto del 2016 aparece en El País el siguiente titular: “Hallado el primer corazón conservado en una fosa de la Guerra Civil española”(Ansedo 2016). En la noticia, se narra el hallazgo de una colección de 45 cerebros y un corazón fosilizados en una fosa común cerca de Burgos pertenecientes a la guerra civil española.



Fig. 1: Corazón preservado en la fosa común de La Pedraja (Burgos). Serrulla et al. El País, versión digital, 26 de agosto del 2016.

Las razones por las que estos órganos se habían conservado no encontraban precedentes, ya que el hecho se debía a una combinación de terreno arcilloso, impermeable y ácido combinado con la acumulación de lluvias de ese año (Ansedo, 2016).

Tal y como explica el antropólogo forense Fernando Serrulla en la noticia:

“La zanja era una piscina. La mayoría de los cadáveres tenía un tiro en la nuca, así que el agua entró en los cráneos. Y el agua no permite el crecimiento de los microbios que provocan la putrefacción. Los cerebros, con grasa, se saponificaron, se transformaron en jabón”.

Retomando el texto de Benjamin, y en concreto la parte de la tesis correspondiente al Angelus Novus, el “Bien quisiera él detenerse, despertar a los muertos y recomponer lo despedazado.” (Benjamin 1968, 257) parecía en ese momento, articular con palabras lo que esas imágenes de El País estaban contando.

Es entonces alrededor de esta asociación especulativa entre el texto de Walter Benjamin y la aparición de estos órganos fosilizados, que hemos estado realizando proyectos artísticos de distinta naturaleza: desde textos a instalaciones, piezas de video o más recientemente, acciones sonoras.



Fig. 2: Vista parcial de la obra Zanja. Realizada en el año 2017. Procedente de www.noeliamedina.com

Para el caso actual que nos ocupa, se pretende realizar una adaptación performática del texto de Benjamin desde una perspectiva cercana a la ciencia ficción, futurística y distópica, en la que tal y como pronosticaba Benjamin, el futuro no sigue una trayectoria lineal hacia el progreso, la historia es una acumulación de polvo (Buck-Morss 1989, 111) y de heridas abiertas, y la violencia sigue amenazando el futuro.

Esta propuesta tendrá una relación muy estrecha con la visión de la historia que presenta el cineasta francés Chris Marker en su película *Level Five* (1997), en la que una combinación de virtualidad, ficción, historia y futuro se engranan alrededor de la batalla de Okinawa, Laura la protagonista y un videojuego incompleto.

Para la realización de esta pieza, se prestará especial atención a la contextualización futurística de la pieza mediante la conceptualización del vestuario como prendas con tecnología incorporada que se utilizarán en el transcurso de la performance para interacciones a tiempo real con audio y video.

1.1. JUSTIFICACIÓN

El proyecto es pertinente por el carácter futurístico y casi visionario del propio Walter Benjamin y del texto *Tesis sobre la filosofía de la historia*. Si pensamos, además, que las tesis fueron escritas hace casi un siglo, su vigencia y relectura es casi aún más urgente. Una urgencia que se acrecenta si tenemos en cuenta las amenazas del ascenso de la extrema derecha en gran parte del globo, el uso desmesurado de la violencia ejercido por parte del

estado en diferentes localizaciones, y unos fantasmas del siglo XX que se resisten a dejarnos.

1.2. OBJETIVOS

1.2.1. Objetivo general:

- Realizar una adaptación performativa de la obra de Walter Benjamin *Tesis sobre la filosofía de la historia* desde una perspectiva futurística y distópica.

1.2.2. Objetivos específicos:

- Diseñar prototipos de interacción vestibles para su aplicación en las artes performativas.

- Establecer relaciones entre el texto analizado y el análisis teórico de otros autores siguiendo la metodología de relación constelativa utilizada por Benjamin y Susan Buck-Morss.

- Generar preguntas sobre el lugar que la relación entre memoria y nuevas tecnologías ocupan en nuestra sociedad.

- Evaluar la accesibilidad, producción y viabilidad de estos prototipos a corto y largo plazo.

- Efectuar su desarrollo en la producción de la obra performativa a desarrollar en el transcurso de esta investigación.

2. METODOLOGÍA

La metodología a utilizar para llevar a cabo este proyecto será una metodología híbrida teórico-práctica, prestando especial atención a la parte artístico-experimental, sobre todo en la primera fase del proyecto, en el momento en el se estén realizando los prototipos de interacción.

Para la construcción de estos prototipos se llevará a cabo la metodología empleada en el diseño y desarrollo de productos, incluyendo: diseño de prototipo, construcción, testeo, evaluación y posibles usos. De cara al desarrollo de la pieza de carácter performativo, se llevará a cabo una investigación cualitativa que participará tanto de un estudio histórico a través de fuentes de carácter documental y bibliográficas, así como de un proceso de creación y experimentación hasta llegar al resultado final de la obra.

Sin embargo, y de forma constante en toda la metodología, para organizar el marco conceptual y referencial y dar sentido y orden a las acciones que compondrán la *performance*, se seguirá el modelo creado por Susan Buck-Morss en la *Dialéctica de la mirada*. En este texto, la autora crea una serie de diagramas o mapas conceptuales para abarcar la complejidad del pensamiento del autor y de la obra *El proyecto de los Pasajes* homenajeando también de alguna forma, el sistema de organización de ideas y pensamiento en coordenadas y en constelaciones del propio Benjamin.

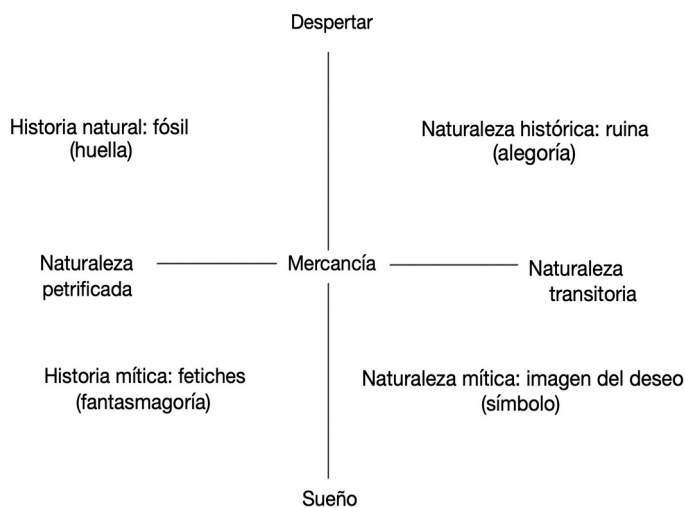


Diagrama D

Fig. 3: Display D (Buck-Morss 1995, 236).

En esta figura, Susan Buck-Morss organiza el material de análisis del *Proyecto de los Pasajes* situando la Mercancía en el centro y relacionándolo con los conceptos Naturaleza Petrificada, Naturaleza transitoria, Sueño y Despertar.

Para dar una forma narrativa a la adaptación escénica que nos ocupa y organizar a su vez la investigación teórica, se decidió realizar un mapa de coordenadas imitando el sistema utilizado por Susan Buck-Morss, sustituyendo “Mercancía” por *Tesis sobre la filosofía de la historia*.

Si tomamos esta cita de Lepecki sobre el concepto de temporalidad en la performance “A dancer can be an avatar of memory, collapsing past, present and future moments” (2016, 163), podríamos entender la performance como la relación entre cuerpo, espacio y tiempo.

De esta forma, nuestro concepto central dialogaría con dos ejes principales: el primero el horizontal, correspondería a la relación entre cuerpo y espacio, y el segundo, el vertical, haría referencia a ese concepto de temporalidad citado anteriormente por el teórico André Lepecki en el libro *Singularities* (2016, 163).

Es pues así, que en la investigación pondremos en relación el texto de Benjamin con el concepto de cuerpo, performance y coreografía a través de la obra de André Lepecki, y con la idea de espacio desde la perspectiva del grupo de investigación *Forensic Architecture*.

Para la adaptación del texto a un escenario de ciencia ficción y futurístico, se establecerá una conversación desde la obra de Benjamin con la obra de Chris Marker, en particular con la película *Level Five*.

Y en relación al pasado como otro punto central en el eje de coordenadas, se intentará llevar a cabo una relación en la narración de la performance con noticias sobre memoria histórica pertinentes en la actualidad.

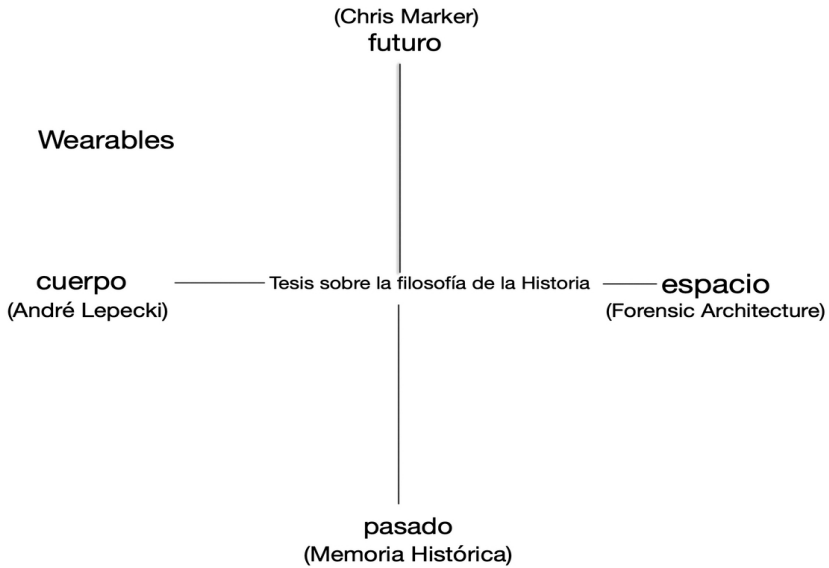


Fig. 4: Mapa conceptual. Noelia Medina.

Como un punto común entre el cuerpo y el futuro, se ubicará en este lugar el desarrollo de las prendas interactivas vestibles o *wearables*. En el transcurso progresivo de la investigación se irán completando el resto de puntos comunes entre coordenadas.

3. MARCO CONCEPTUAL Y REFERENCIAL

Como se ha comentado en el apartado correspondiente a la metodología, el marco teórico y referencial se hará tomando el mapa conceptual realizado a imagen del modelo de Susan Buck-Morss en su acercamiento a la obra de Benjamin en relación a los conceptos de cuerpo, espacio, pasado y futuro.

Se estudiarán también obras relacionadas del mundo del *performance* y de las artes escénicas que nos hayan servido de referencia conceptual y estética a la hora de abordar la investigación escrita y el proyecto aplicado.

Por último, y ubicándonos en el encuentro entre cuerpo y futuro descrito en el mapa conceptual, en el que el desarrollo de prendas interactivas será la conexión entre la acción *per se* y el escenario de ciencia ficción planteado para la adaptación del texto, se llevará a cabo una breve investigación referencial de la interconexión entre moda y tecnología, prestando especial atención al estudio de los antecedentes de los llamados *wereables* o prendas interactivas.

3.1. LAS TESIS Y EL CUERPO.

A lo largo de esta investigación vincularemos la idea de historia en Benjamin con algunas de las relaciones desarrolladas por André Lepecki en el libro *Singularities: Dance in*

the age of performance (2016), tales como el cuerpo como archivo o el bailarín como trabajador de la historia, comentadas en extensión en el capítulo “Coreographic angeology”, en el que mediante el estudio comparativo de dos ángeles de la historia descritos por Benjamin en momentos históricos diferentes (1921 y 1940) y apoyado por conceptos provenientes de los *black studies*, analiza “la danza como acto cronopolítico”(2016,163).

Como puente hacia la coordenada del espacio y desde las propias observaciones de Lepecki, hablaremos también de la relación de la historia con el espacio desde el estudio del grupo Forensic Architecture a través del análisis del concepto de narración en *El narrador* (1991) de Walter Benjamin y de su analogía con la importancia subjetiva del testigo en el análisis forense.

3.2. LAS TESIS Y EL ESPACIO.

“Forensics is the end of a certain kind of historical-political performativity of storytelling.”(Lepecki 2016,171).

En este apartado, desde la analogía que hace Lepecki entre la figura del narrador subjetivo en Benjamin y la figura del testimonio emocional, se estudiará el trabajo del propio grupo Forensic Architecture, a su fundador Eyal Weizman y su labor en la investigación forense como estética investigativa.

Este estudio del espacio como agente testimonial de la historia, nos servirá para distribuir las diferentes acciones que conformen la *performance* en lugares que hayan sido testigo de un pasado conflictivo o que en el presente continúan siéndolo (ej. fosas sin exhumar o antiguos campos de batalla).

3.3. LAS TESIS Y EL PASADO.

Para llevar a cabo la relación del texto con el punto de coordenadas correspondiente al pasado, esta relación se hará mediante la asociación narrativa con eventos o noticias relacionadas con la situación de la memoria histórica en España, como el ejemplo citado al comienzo de este artículo.

De forma paralela y como parte del marco referencial, se analizarán otras obras y artistas en cuyo trabajo esté presente el asunto de la historia desde una visión performática. Algunos de estos artistas o obras serán: Waalid Raad y su trabajo sobre la reconstrucción de la memoria en el Líbano de la guerra civil (Golberg 2018, 120), las últimas performances de Joan Jonas (Golberg 2018, 66), la obra *Y los huesos hablaron* (2016) de La Societat Doctor Alonso o Ralph Lemon con la obra comentada por André Lepecki en “Coreographic Angeology”, *1956 Cessna Road* (2009).

También algunos ejemplos nacionales como la obra *Envoltura, Historia y Síncopa* (2018) de Iñés de Naverán e Idoia Zabaleta, sobre todo por su carácter híbrido entre el estudio de la historia y la ciencia ficción.

3.4. LAS TESIS Y EL FUTURO

En este capítulo, la obra performática adaptada y la relación conceptual se hará desde el estudio de la obra fílmica de Chris Marker. En concreto, pero no únicamente, desde la película *Level Five* (1997), en la que se mezclan videojuegos, memoria imperfecta y futuros inciertos o desde *La Jetée* (1962) o *Sans Soleil* (1983).

Para alimentar el imaginario visual y referencial de cara a la realización del performance, además del estudio en profundidad de la obra de Chris Marker, se hará una revisión de obras relacionadas con la ciencia ficción dentro de las artes escénicas, como el

caso de la obra *Oro. Petróleo. Escarcha. ¿Y si no vuelvo a ser la misma persona?* (2012) del grupo Vértebro Teatro o algunas de las obras del dúo Quimera Rosa, por ser un colectivo que abraza con gran resultado el imaginario visual de la ciencia ficción.

3.5. REFERENTES ESPECÍFICOS EN EL DESARROLLO DE LAS PRENDAS INTERACTIVAS:

Además del componente tecnológico, es importante que en las prendas que se desarrollen esté presente de igual forma el componente de la historia, por lo que además de realizar prendas con las que poder interactuar con audio y video en tiempo real, se intentará vincular el tema de la Memoria Histórica tiñendo algunas de las prendas con bacterias extraídas de una fosa común siguiendo métodos de teñido de tejidos utilizados por artistas comentadas posteriormente. De esta forma, los antecedentes que nos servirán de referencia se pueden dividir en tres categorías: por un lado, antecedentes y referentes principales en el desarrollo de prendas interactivas o wearables, por otro, los artistas que hayan trabajado previamente en el teñido de textiles con bacterias, y en tercer lugar, algunas referencias visuales procedentes del diseño de moda que sean cercanos al imaginario de la ciencia ficción.

3.5.1 ANTECEDENTES Y REFERENTES EN WEARABLES/FASHION-TECHNOLOGY

Para el desarrollo de las piezas interactivas será necesario hacer un breve recorrido histórico y actual por los hitos más señalados dentro del diseño de las prendas interactivas. Dentro de este amplísimo espectro se estudiarán referentes procedentes tanto del mundo de las artes plásticas, como aquéllas realizadas por diseñadores o grupos académicos recientes de universidades como el Media Lab del MIT.

Algunos de estos referentes pasarán por pioneras como Rebecca Horn, con piezas como *Moveable Shoulder Extension* (1971), *Finger Gloves* (1972), *Pencil Mask* (1972) o *Cockatoo Mask* (1973), o piezas como las realizadas por Hussein Chalayan como *Airbone* (2007) o *One Hundred and Eleven* (2007).

Se estudiarán también algunas de las investigaciones más recientes realizadas por grupos de investigación en el MIT como el proyecto *Duo Skin* (Kao 2016), así como artistas jóvenes relevantes en la innovación en prendas interactivas como Ava Aghakouchak o Behnaz Farahi.

3.5.2 BIODISEÑO Y REFERENTES

Para la realización de esta parte del proyecto se estudiarán las investigaciones de Natsai Audrey Chieza y el proceso de teñido de tejidos con bacterias.

3.5.2 MODA Y CIENCIA FICCIÓN

En el ámbito de la moda, se citarán a algunos diseñadores como Iris Van Herpen, algunas de las últimas colecciones de Alexander McQueen o las colecciones "Artisan" de Maison Margiela, como colecciones o diseñadores que han alimentado sus creaciones con motivos futuristas y cercanos a la ciencia ficción.

4. DESARROLLO



Fig. 5: Fig. Primer prototipo de prenda interactiva. Noelia Medina.

Respecto al desarrollo técnico, nos encontramos actualmente realizando algunos prototipos de las prendas que podrían ser utilizadas en la performance.

Después de varios intentos fallidos con pruebas en diferentes tejidos, con los que llegamos a manipular distintos elementos en una animación 3D desde los sensores colocados en la prenda, nos dimos cuenta de que además de cumplir con la funcionalidad de la interacción, la prenda debía cumplir con una serie de requisitos para poder ser utilizada en una performance en tiempo real. Algunos de estos requisitos son:

La libre movilidad del performer, la ubicación segura de la circuitería aislada de cualquier órgano, ligereza y transpirabilidad, el peso de los circuitos, la resistencia del tejido para soportar las placas o el aislamiento del sudor de cualquier contacto eléctrico.

De esta forma, se decidió que el conjunto total estaría formado por : un corpiño de silicona que dotaría de sujeción a las piezas más delicadas, un brazalete que incluiría el circuito integrado y una organza teñida por el procedimiento con bacterias con pequeñas aplicaciones de hilo de cobre bordadas.

Así, el elemento con electrónica incorporada estaría situado en la parte superior del brazo, de forma que la estructura seguiría formando parte del cuerpo, pero aislada del tronco y de las partes más sensibles del cuerpo.

A una placa Esp32 y una pequeña batería de litio están unidos varios hilos conductores que actúan como capacitivos. Estos hilos, bordados a la parte superior de la placa, son sensible al tacto y mediante manipulación háptica enviarían datos por OSC a una computadora a través del programa TouchDesigner.

Para la realización completa de este proyecto será necesaria la colaboración con otros profesionales como biólogos o arqueólogos forenses para el proceso de teñido con bacterias, así como la ideal colaboración con algún colectivo de bordadoras de trajes típicos regionales como Las Hijas del Carmen en Valencia para los elementos decorativos realizados en hilo de cobre.

4.1 CRONOGRAMA

Tareas	Enero 2020	Febrero 2020	Marzo 2020	Abril 2020	Mayo 2020	Junio 2020
Compilación de la información, Revisión bibliográfica						
Conceptualización del proyecto aplicado						
Desarrollo de prototipos						
Redacción del cuerpo teórico						
Revisión memoria						
Sistemas de verificación						
Ensayos Performance						
Presentación pública del proyecto aplicado y su difusión						
Defensa de la tesis ante un tribunal						

Fig. 6: Cronograma. Noelia Medina.

Referencias

Ansedo, Manuel. 2016. "Hallado el primer corazón conservado en una fosa de la Guerra Civil española". En El País. 26de agosto 2016. https://elpais.com/elpais/2016/08/25/ciencia/1472081511_650292.html

Alexander McQueen. "World of McQueen". <https://www.alexandermcqueen.com/es>

Ava Aghakouchak."About" .2020. <https://www.avakouchak.co.uk/about>

Behnaz Farahi. "Selected work". 2020. <http://behnazfarahi.com>

Benjamin, Walter. 1968. "Tesis sobre la filosofía de la Historia" en *Illuminaciones*, editado por Hannah Arendt. Nueva York: Schocken Books.

Benjamin, Walter . 1991. "El Narrador" en *Illuminaciones IV*. Para una crítica de la violencia y otros ensayos, Madrid: Taurus.

Broadhurst, Susan; Machon, Josephine. 2006. *Performance and Technology : practices of virtual embodiment and interactivity*. New York : Palgrave Macmillan.

Bugg, Jessica. 2014. "Emotion and memory: Clothing the body as performance". En *Presence and absence: The performing body*. Edited by A. Anderson and S. Pantouvaki. Oxford : InterDisciplinary Press, pp. 29–52.

Buck Morss, Susan.1995. *La dialéctica de la mirada: Walter Benjamin y el proyecto de los pasajes*. Madrid: Visor, D.L.

Forensic Architecture. s.f. "investigations <- ForensicArchitecture". <https://forensic->

- architecture.org/
- Goldberg, RoseLee. *Performance Now. Live Arte for the 21st Century*. London: Thames & Hudson Ltd.
- Dixon, Steve. 2007. *Digital performance : a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge, Mass.; London : MIT Press, cop.
- Lepecki, Andre. 2016. *Singularities: Dance in the Age of Performance*. Londres: Routledge.
- Lupton, C. 2005 . Chris Marker. *Memories of the future*. London: Reaktion Books.
- Iris Van Herpen. "About ". <https://www.irisvanherpen.com>
- Natsai Audrey."Ted Talk.Fashion has a pollution problem,can biology fix it?"
<https://www.natsaiaudrey.co.uk/ted-talk>
- Kao, Hsin-Liu (Cindy), et all. 2016. DuoSkin: rapidly prototyping on-skin user interfaces using skin-friendly materials. En Proceedings del 2016 ACM International Symposium on Wearable Computers. (ISWC'16). ACM, New York, NY, USA, 16-23. DOI:
<https://doi.org/10.1145/2971763.2971777>
- Maison Margiela. "Haute Couture Artisanal". https://www.maisonmargiela.com/es/collection/hc-aw17_section
- Metrópolis. 2015. "Bienal de Venecia(1)". <http://www.rtve.es/alacarta/videos/metropolis/metropolis-bienal-venecia-1/3179138/>
- Mower, Sarah. "Spring 2007 Ready-to-wear.Chalayan" Vogue.
<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2007-ready-to-wear/chalayan>
- Naverán, Isabel de; Zabaleta, Idoia. 2018. *Envoltura, Historia y Síncopa*. Teatro.
<https://www.museoreinasofia.es/multimedia/ envoltura-historia-sincopa>
- Nora, Pierre . 1974. "Le Retour de l'Événement". En: *Faire de l'Histoire*. 1., ed. by Pierre Nora and Jacques le Goff. Paris: Gallimard, pp.212-215.
- Pailles-friedman, Rebeccah . 2016. *Smart textiles for designers: Inventing the future of fabrics*. London : Laurence King.
- Pantouvaki, Sofia . 2014. "Costume in the absence of the body." In *Presence and absence: the performing body*. Edited by A. Anderson and S. Pantouvaki. Oxford : Inter-Disciplinary Press, pp. 101-127.
- Quinn, Bradley . 2012 . *Fashion Futures*. London, New York : Merrell Publishers.
- Quimera Rosa. "Performances". <http://quimerarosa.net>
- Rendueles, Cesar; Useros, Ana. *Atlas.Walter Benjamin. Constelaciones*. Madrid: Círculo de Bellas Artes : Sociedad Estatal de Conmemoraciones Culturales, D.L. 2010., 2010.
- Rampley, Matthew. 2000. "The Remembrance of Things Past": On *Aby M. Warburg and Walter Benjamin*. Wiesbaden: Harrassowitz.
- Rampley, Matthew . 1999. "Archives of Memory: Walter Benjamin's Arcades Project and Aby Warburg's Mnemosyne Atlas" in Alex Coles (ed.), *The Optic of Walter Benjamin*. London: Black Dog Publishing, pp. 94-117.
- Ryan, Susan Elizabeth . 2014. *Garments of paradise: wearable discourse in the digital age*. Cambridge, Massachusetts, London, England : The MIT Press.
- Salter, Chris. 2010. *Entangled : technology and the transformation of performance*. Cambridge, Mass. London : MIT Press.
- Societat Doctor Alonso. 2016. *Y los huesos hablaron*. Teatro. http://www.doctoralonso.org/en/espectacles/en_gira
- The Art Story. "Rebecca Horn". <https://www.theartstory.org/artist/horn-rebecca/>
- Vértebro Teatro. 2013. *Oro.Petróleo.Escarcha.¿Y si no vuelvo a ser la misma persona?* Teatro. <http://www.vertebro.es/oro.petróleo.escarcha-¿y-si-ya-no-vuelvo-a-ser-la-misma-persona.html>