

El teatro: diálogo entre lo efímero y la tecnología

THE THEATRE: A DIALOGUE BETWEEN THE EPHEMERAL AND TECHNOLOGY

Juan Enrique Mendoza-Zazueta*

Resumen: Se examina el teatro contemporáneo como un arte efímero y multidisciplinar que dialoga con tecnologías emergentes, como la inteligencia artificial (IA), la realidad aumentada y las experiencias inmersivas. Se analizan conceptos clave como 'convivio', 'tecnovivio', 'remediación', 'hipermediación' e 'inmediación', así como la transformación del rol del espectador a partir de la interactividad digital. El texto reflexiona críticamente sobre los desafíos y riesgos de la tecnologización excesiva, y subraya la necesidad de equilibrar la innovación con la preservación de la experiencia viva y transformadora del teatro. Finalmente, se ofrecen ejemplos recientes que ilustran cómo estas dinámicas expanden los límites de la escena sin comprometer su esencia.

Palabras clave: teatro contemporáneo; convivio; tecnovivio; remediación; hipermediación; inmediación; interactividad; teatro digital; escena expandida

Abstract: Contemporary theatre is examined as an ephemeral and multidisciplinary art form that engages with emerging technologies such as artificial intelligence, augmented reality, and immersive experiences. Key concepts such as 'conviviality,' 'technovivality,' 'remediation,' 'hypermediation,' and 'immediacy' are analyzed, as well as the transformation of the spectator's role resulting from digital interactivity. The text critically reflects on the challenges and risks of excessive technologization and underscores the need to balance innovation with preserving the living and transformative experience of theatre. Finally, recent examples are offered to illustrate how these dynamics expand the boundaries of the stage without compromising its essence.

Keywords: contemporary theater; convivio; tecnovivio; remediation; hypermediation; immediation: interactivity; digital theater; expanded scene

*Universidad Autónoma de Sinaloa,
México
Correo-e: juanmendoza@uas.
edu.mx
 0000-0002-6597-2754
Recibido: 21 de abril de 2025
Aprobado: 10 de julio de 2025



En este artículo se explora el teatro contemporáneo como un fenómeno interdisciplinario y efímero, con una capacidad única para dialogar con las tecnologías emergentes. Tomando en consideración conceptos como ‘tecnovivio’, así como la implementación de innovaciones técnicas en relación con el acontecimiento, la teatralidad y la transteatralización, se examina cómo el teatro trasciende sus límites tradicionales para integrarse en contextos sociales, culturales y tecnológicos. Asimismo, se analiza el impacto de herramientas como la inteligencia artificial (IA), la realidad aumentada y las experiencias inmersivas en las artes escénicas, destacando su potencial para enriquecer el lenguaje teatral sin comprometer su esencia viva e inmediata.

El término ‘teatro’ ha evolucionado hacia una multiplicidad conceptual asociada tanto a textos escritos como a fenómenos escénicos y arquitectónicos. Luis de Tavira resume esta problemática al afirmar: “Si todo es teatro, nada es teatro” (2003). La frase refleja cómo las fronteras del vocablo han cambiado a lo largo del tiempo.

Además de su des-limitación conceptual interna —como fenómeno artístico—, el teatro también ha sido influido por factores externos, como la mediatización contemporánea y las políticas visuales dominantes. Esto ha llevado a su expansión hacia otros campos culturales e, incluso, cotidianos.

Yuri Lotman señala cómo en cierto sentido la vida real ha comenzado a semejarse al drama debido a la interacción entre ambos mundos: “aspectos de la conducta humana tienden a parecerse al teatro” (Yuri Lotman, en Alcántara Mejía, 2002). A esta interrelación entre el teatro, la teatralidad (que lo antecede) y otros ámbitos de la cotidianidad, Dubatti la llama ‘porosidad desdelimitadora’ (2018: 16). Por su parte, la transteatralización sería un intento de organizar la

mirada del otro mediante el teatro para lograr fines mercadológicos o de poder específicos. El teatro (artificio) produce una teatralidad poética, mientras que la transteatralización intenta imponer un dominio político.

José Luis García Barrientos define el drama como un contenido estructurado que se aproxima al concepto aristotélico de ‘fábula’, entendida como la imitación de acciones o composición de hechos (2012: 79). El teórico distingue entre la fábula como universo ficticio representado —no necesariamente de manera fiel— y el drama como estructura artística que lo organiza. Reflexionemos sobre la celebrada obra de Shakespeare, *Romeo y Julieta*. La fábula sería la historia de amor prohibido entre dos jóvenes de familias rivales, con sus conflictos y desenlace trágico, en tanto que el drama correspondería a los elementos teatrales específicos que el autor utiliza con el fin de mostrar dicha trama (la secuencia de escenas, los diálogos, las acciones que dan vida a la diégesis dispuesta ante un público). El drama, explica Alfonso Sastre (1994), es la estructura artificial que organiza los actos y situaciones humanas susceptibles de ser representados en un escenario.

García Barrientos apunta dos criterios que permiten definir y distinguir al teatro como un tipo particular de espectáculo: la situación comunicativa y la convención representativa. La primera le da la “atribución del estatuto de *sujetos*, en plenitud y con exclusividad, a los actores y al público, efectiva y necesariamente *presentes* en el espacio y en el tiempo del intercambio espectacular” (García Barrientos, 2012: 36). La segunda hace hincapié en la ‘suposición de alteridad’ que comparten los sujetos teatrales, la cual “desdobla cada elemento representante en ‘otro’ representado”, y donde interviene un acuerdo o convención de “simulación del actor y denegación del público” (García Barrientos, 2012: 37). El teórico argentino Jorge Dubatti sitúa al teatro en el ámbito de la “cultura viviente” (2014: 124), y lo

liga a los hechos de la acción humana, ubicándolo en el espacio y tiempo de la cotidianidad. Para Dubatti, el teatro en “tanto acontecimiento [...] es algo que existe mientras sucede” (2014: 124). Así, fábula, actuación e historia interactúan.

Como plantea Eugenio Barba (2009), el teatro no nació con la intención de ser un arte, y se caracteriza por su resistencia a ser definido o encasillado en una forma específica. También se le ha relegado debido a su capacidad transformadora, oculta bajo la apariencia de un simple y banal entretenimiento. Detrás de esta fachada se encuentra una fuerza profunda que sacude, fortalece y confronta la conciencia con valores alternativos y trascendentes. Intentar definirlo ha derivado en un complejo laberinto conceptual, debido a que enfrenta dificultades para integrarse en los discursos de las expresiones estéticas modernas. En esencia, consiste en un pensamiento trabajado con técnica y sinceridad, llevado a escena con el propósito de convertirse en arte.

A pesar de los esfuerzos por delimitar sus formatos, técnicas o estructuras, el teatro perdura como una expresión marginal antigua y arcaica, que parece debatirse constantemente entre su persistencia y su desaparición. ¿Es un arte fronterizo? ¿Su naturaleza lo excluye del espectáculo contemporáneo, centrado en la reproducción de imágenes? Sin duda, su constante ‘desestabilización’ comunicativa y semiótica (González Abuín, 2008: 29) encuentra grandes oportunidades en las novedades tecnológicas, que amplían sus medios de contar.

INTERDISCIPLINARIEDAD Y POÉTICA TECNOLÓGICA EN LA ESCENA

Una parte de la crítica considera al teatro un espacio arquitectónico o escénico compuesto por diversas disciplinas artísticas, como la pintura y

la música (Vallejo Aristizábal, 2003). Sin embargo, este enfoque reduce su naturaleza efímera a algo tangible. El espacio hace palpable únicamente un momento fugaz; no obstante, el fenómeno teatral sigue siendo inasible.

A diferencia de otras disciplinas estéticas, como la música —que ha resistido su transformación en objeto reproducible gracias a tecnologías modernas—, el teatro permanece ligado al presente inmediato. Si bien las grabaciones pueden capturar aspectos visuales o sonoros de una representación dramática, estas nunca podrán sustituir la experiencia viva del espectador frente a los actores.

Esta expresión es un conglomerado de técnicas y elementos realizados por diferentes artesanos; movimiento, palabras, colores y ritmos forman parte integral del cuerpo escénico (Gordon Craig, 2009). Algunos teóricos consideran que su esencia radica en la síntesis o contradicción entre estos componentes; otros destacan su jerarquización o redundancia.

El carácter interdisciplinario del teatro ha llevado a debates sobre sus aspectos fundamentales. Domingo Adame Hernández (2005) sostiene que es un fenómeno vivo conformado por la representación, la presencia del actor y el público, la inmediatez comunicativa, la música, la escenografía, la iluminación, las proyecciones de video, los fondos virtuales, la realidad aumentada y el uso de la IA. Estos factores interactúan de manera simultánea con la finalidad de construir la acción dramática o puesta en escena (García Barrientos, 2012) es decir, aquello que sucede a determinados personajes en un tiempo y espacio, ante la vista de un público.

El teatro es una relación efímera entre actor y espectador, mediada por múltiples lenguajes y espacio-temporalidades específicas. Aunque incluye al texto literario como uno de sus lenguajes, este no otorga sentido absoluto al resto (Rizk, 1991). En este contexto, podemos hablar de dramaturgia para la iluminación, la escenografía, el

vestuario, la interpretación. Todos estos elementos, relativos a la palabra, el sonido, el color o la forma, se entrelazan en un vaivén que plantea distintos acontecimientos y situaciones. Aunque la escena se ciña a lo mínimo, seguirá conservando su carácter interdisciplinar.

La tecnología contribuye y amplía las posibilidades comunicativas del teatro. Al incorporarse en la obra, configura una “poética tecnológica” (Berti, 2011) que se distingue por una nueva forma de identificación de los planos técnicos. Esta fusión de códigos teatrales y tecnológicos, en tanto “hibridación” de lenguajes (Abuín González, 2008, Escobar Ramírez, 2023), convoca la respuesta del público de acuerdo con el espectáculo presentado y sus posibilidades de combinación. Dicha alteración de la percepción modifica la experiencia visual, provocando que la mirada deba elegir entre el exterior de la escena o el interior proyectado.

Resulta interesante el juego de perspectivas objetivas o subjetivas —de forma implícita o explícita— (García Barrientos, 2012) que propicia el uso de la tecnología. En esta mediación se observan dos posibilidades: opacidad y transparencia, que corresponden a la ‘hipermediación’ y a la ‘inmediación’ (Escobar Ramírez, 2023: 173), respectivamente. En la primera, se crea un extrañamiento o distancia de la representación. La segunda da lugar a una ilusión de realidad. Los medios tecnológicos reconfiguran y resignifican aquellos que tradicionalmente se identificaban con el arte teatral, ensanchando su horizonte y generando modos distintos de percepción y comunicación escénica. Este proceso, que Bolter y Grusin (2010) llaman ‘remediación’, puede entenderse como la lógica formal por la cual los nuevos medios incorporan y transforman los lenguajes de los anteriores. Tal mecanismo constituye un eje central para comprender la expansión y resignificación del teatro en diálogo con la tecnología, y permite situar la escena en un territorio híbrido y en constante mutación.

Para Dubatti (2015) el ‘convivio’ convoca a un grupo de personas alrededor de un acontecimiento escénico, donde actores y asistentes (público/espectador) compartan un espacio físico en presente. La experiencia que se desprende de este fenómeno no puede traducirse o reproducirse a través de una pantalla. Por su parte, el término ‘tecnovivio’ alude a la naturaleza del encuentro mediatizado, virtual ‘real’ —lo más real que puede permitir el desfase y que denominamos latencia—, ‘desterritorializado’ y ‘descorporizado’. Este puede ser de dos tipos: ‘interactivo’ y ‘monoactivo’ (Dubatti, 2015: 46). El primero se refiere a la conexión entre varios individuos, y el segundo, la que se da uno a uno (usuario y elemento/medio tecnológico).

En el tecnovivio se da la integración de diversas tecnologías digitales, transmisiones interactivas y realidad aumentada. Aquí, el vínculo con los asistentes se genera en ámbitos virtuales. Con ello, las posibilidades teatrales se amplían y podemos encontrar, incluso, trabajos que convocan al convivio presencial para generar una inmersión tecnovivial y concluir en el presente de la presencia, o bien, en un juego infinito de roles que conducen a un laberinto. Es así como el teatro contemporáneo dialoga con otras disciplinas tecnológicas, además de las artísticas, a fin de expandir su lenguaje escénico.

TRANSFORMACIONES DEL ESPECTADOR Y LA ESCENA DIGITAL

El teatro se caracteriza por ser una disciplina viva e irrepetible, cuya esencia se encuentra en el presente inmediato. Los avances tecnológicos han ampliado sus capacidades expresivas, por ejemplo, la iluminación eléctrica y la sonorización amplificadas electrónicamente brindan la posibilidad de jugar y crear espacios de intimidad o ambientes diversos. ¿Cómo debemos entender

esta relación? El ‘acontecimiento’ que es el arte escénico convive con la realidad virtual y la IA, lo que le permite ofrecer experiencias inmersivas en donde el espectador adquiere un rol más activo que en un teatro tradicional. Dichas transformaciones ponen en tela de juicio la esencia de esta expresión estética, las formas en las que se comunica con el público, y el modo en el cual el individuo percibe, concibe y hace el mundo mediante la palabra y la imagen.

El teatro destaca por su habilidad para provocar impresiones profundas mediante artificios cuidadosamente diseñados (Gené, 2010: 3). Sabina Berman refuerza esta idea al afirmar que “uno no va [a estos espectáculos] para que le confirmen lo que ya sabe; vas para deslumbrarte” (2011: 8). La representación debe provocar lo que la escritora mexicana denomina “emociones lujosas” (Sabina Berman, en Castro, 2011: 8), capaces de generar nuevas expectativas estéticas en el receptor y trascender las limitaciones impuestas por una formación tradicional. Así, es posible experimentar algo único e inesperado. Una característica esencial del teatro es su naturaleza efímera: no existe un objeto tangible que trascienda la puesta en escena como suceso y, en tanto ‘cultura viviente’, no permite su captura o cristalización en formatos tecnológicos, es decir, no se puede grabar, fijar o filmar la experiencia que comparten actor y espectador, pues es intersubjetiva.

El acontecimiento que es el teatro está condenado a desaparecer para existir plenamente, su esencia radica en el presente inmediato, y su vitalidad, en su carácter irreproducible (que se perdería si se transformara en un objeto material). Esta particularidad lo convierte en un espacio de resistencia frente a las dinámicas contemporáneas enfocadas en la reproducción de imágenes. Sin embargo, no está exento de dialogar con distintas aplicaciones técnicas, que han ampliado sus capacidades expresivas. La realidad virtual y aumentada, la IA, las plataformas interactivas y las experiencias inmersivas enriquecen su

lenguaje y habilitan nuevas formas de interacción entre actores y espectadores.

La integración de tecnología ha redefinido el papel tradicional del público, permitiéndole influir en el desarrollo de la narrativa, explorar diferentes perspectivas dentro de la obra o, incluso, manipular elementos escénicos mediante dispositivos móviles y sensores. De esta forma, el espectador se convierte en un cocreador o ‘espectador’, como lo nombra Boal (2009) en su obra *Teatro del oprimido*, capaz de intervenir en tiempo real y personalizar su experiencia. En estos montajes, los asistentes votan para decidir el rumbo de la historia, acceden a contenidos digitales exclusivos o interactúan con avatares y entornos virtuales. Representaciones inmersivas y de realidad aumentada demuestran que la interactividad también fomenta una conexión emocional y cognitiva más profunda entre la escena y el receptor.

Estos cambios plantean nuevas preguntas sobre los límites de la autoría, la imprevisibilidad de la experiencia y la necesidad de equilibrar la tecnología y la esencia viva del acontecimiento escénico. Al mismo tiempo, evidencian que el teatro, lejos de perder su vitalidad, se reinventa al invitar al espectador a cruzar la frontera entre la butaca y la representación.

Espectáculos como *Blindness*,¹ o el proyecto chileno *XR Stage*,² ilustran cómo las innovaciones técnicas permiten explorar nuevos territorios y refuerzan la capacidad de este arte para generar emociones intensas y transformar conciencias en

1 *Blindness* es una experiencia narrativa, sonora y lumínica inmersiva, producida por el prestigiado teatro Donmar Warehouse. Basada en la novela *Ensayo sobre la ceguera*, de José Saramago, la adaptación fue realizada por Simon Stephens (Alonso, 2021). En el espectáculo, el espacio escénico envuelve a la audiencia y la transporta a una travesía donde la protagonista relata una inconcebible pandemia mundial de ceguera. En México, la dirección estuvo a cargo de Mauricio García Lozano y se presentó en el Teatro de los Insurgentes.

2 Esta tecnología se desarrolló por la Ópera y Ballet Nacional de Finlandia. La plataforma utiliza Unreal Engine de Epic Games para facilitar la visualización inmersiva y fotorrealista del gemelo virtual de un escenario mediante el uso de lentes de realidad aumentada. Con ello, se optimizan las colaboraciones entre los teatros y las producciones (CRTIC, 2024).

el siglo XXI. La implementación de la realidad aumentada ha modificado radicalmente las escenografías, ampliando las posibilidades creativas y facilitando la representación de mundos imaginarios de forma más inmersiva. Con ello, un solo espacio escénico se convierte en varios, lo que proporciona una versatilidad sin precedentes a directores y productores. Estas herramientas enriquecen el lenguaje teatral mientras intentan preservar su esencia. Lejos de amenazar su naturaleza efímera, refuerzan su capacidad para dialogar con las dinámicas sociales y tecnológicas actuales.

La distinción entre 'teatro digital' y 'ciberteatro' resulta fundamental para comprender estas nuevas modalidades expresivas. El primero conserva la copresencia física de espectador y actor en tiempo real, con la acción dramática mediada por tecnologías digitales; mientras que el segundo que se desarrolla exclusivamente en el entorno virtual. Esta taxonomía facilita la clasificación de propuestas como las de colectivo alemán de directores Rimini Protokoll, en las cuales los espectadores participan de forma activa en narraciones que activan su conocimiento previo mediante dispositivos tecnológicos, con lo que se crea un universo transmedial que supera las fronteras tradicionales de este tipo de espectáculos.

Rimini Protokoll es un referente internacional en este tipo de experimentación escénica. Fundado en 2002 por Helgard Haug, Stefan Kaegi y Daniel Wetzl, se especializa en proyectos documentales e inmersivos que involucran a 'expertos de lo cotidiano' y convierten al público en colaborador activo del acontecimiento. En *Situation Rooms*, de 2011, veinte espectadores recorren de forma simultánea un escenario fragmentado, mientras siguen con tabletas y auriculares las perspectivas de veinte personajes reales vinculados al universo global de las armas. Cada participante asume el rol de uno de estos protagonistas, interactúan físicamente con el entorno y toman decisiones que afectan su experiencia,

en una especie de videojuego teatral que desdibuja los límites entre observador y actor, presencialidad y virtualidad. Esta propuesta ejemplifica cómo la tecnología puede potenciar la interactividad, la fragmentación de la mirada y la co-creación de sentido, redefiniendo el rol del receptor (Haug, Kaegi y Wetzl, 2025).

Otras producciones, como las de Chronic Insanity,³ se distinguen por su narrativa inmersiva. Por ejemplo, en *All Falls Down*,⁴ el espectador toma una postura activa desde su virtualidad al ayudar a un grupo de amigos que han sufrido un accidente aéreo; mientras que en *Imprisoned with the Pharaohs*⁵ se invita al público a recorrer las pirámides como arqueólogos o magos, subrayando el juego de roles (Milazzo, 2025). En *Anti-gone*, se les permite a los asistentes votar para definir el rumbo de la historia. En estos trabajos, la tecnología está al servicio del acontecimiento, la presencia del receptor y su participación son fundamentales, pero la presencia del actor sufre una desterritorialización, se difumina.

La obra de Polyplanity Productions, *White Dwarf*, a cargo de la aclamada Yolanda Markopoulou, trata sobre el Proyecto Manhattan y tiene como figura central a J. Robert Oppenheimer, padre de la bomba atómica. El espectáculo, interactivo e inmersivo, lleva a los espectadores a explorar las consecuencias del desastre nuclear de Hiroshima. La directora refiere:

- 3 "Chronic Insanity is a theatre company led by Nat Henderson and Joe Strickland, two Nottingham-based theatre makers interested in challenging every element of theatre making, from the inception of the idea to after the final performance [...] We have been staging work in Nottingham for the past four years, often working together to deliver thought-provoking and visually stimulating live performances" (Chronic Insanity, 2022).
- 4 "All Falls Down is an interactive storytelling adventure where the audience guides a group of friends after a plane crash. Navigate the wreckage and surrounding wilderness, making choices that determine their fate and survival against hidden dangers" (Omnibus Theatre, 2025a)
- 5 "Chronic Insanity invites you into an immersive horror experience inspired by H.P. Lovecraft's *Imprisoned with the Pharaohs*. As magicians and archaeologists exploring a pyramid, your choices will determine the story's twists and turns".

Dès le début, j'ai cherché un moyen d'inviter le public à vivre une expérience holistique. Je voulais que le spectateur soit immergé dans l'univers du projet avant même d'avoir enfilé le casque VR. Dès leur entrée, nous donnons aux spectateurs un rôle spécifique qu'ils doivent incarner en explorant l'espace par groupes de 6 à 10 (Yolanda Markopoulou, en Gayet, 2023).

El montaje hace uso de pantallas de proyección, gafas de realidad virtual y narraciones multi-canal, sin dejar de lado la presencia física. Su intención es acercar al público y encontrar otra vía comunicativa. Como menciona Markopoulou, "Le pouvoir de la réalité virtuelle, c'est qu'elle nous rassemble" (Yolanda Markopoulou, en Gayet, 2023). Su poder reside en articular y unir.

En la performance *{function-body}; error*, de David Fernández, el creador hace uso de auriculares y micrófonos pequeños con los cuales dicta órdenes a una IA (Adriana) en tiempo real. En esta obra "todo es digital y el actor es solamente una marioneta" (Herrera Montejano, 2024). Adriana va revelando la dirección que sigue el montaje. La extensión del cuerpo del actor por medios informáticos lo convierten en un hiper-actor. Las gafas de realidad virtual sumergen a los asistentes en un videojuego que deben esclarecer. El espectador observa lo que ocurre frente a sus ojos a la par que asiste a la proyección del mundo virtual. Aunque su perspectiva interna es subjetiva respecto de la virtualidad, es totalmente objetiva en cuanto a lo que ocurre en el exterior, ya que puede tomar la decisión de qué observar, si el mundo proyectado, el presencial o la fusión de ambos.

CONCLUSIÓN

La naturaleza efímera e interdisciplinaria del teatro no solo lo define como un arte único, sino que lo posiciona como un espacio de resistencia y transformación en el panorama contemporáneo.

En este siglo asistimos a su expansión hacia ámbitos tecnológicos. La transteatralización, la integración y uso de herramientas de IA y realidad aumentada amplían sus posibilidades expresivas, al tiempo que le permiten dialogar con diversas dinámicas sociales gracias a su capacidad para generar emociones intensas y transformar conciencias. Sin embargo, también enfrenta desafíos significativos debido a su esencia inasible e irreproducible.

Aunque la integración de tecnologías emergentes ha aumentado el espectro expresivo y comunicativo de la escena, es imperativo alertar sobre los peligros que su uso excesivo implica para esta experiencia viva. Cuando la atención se centra en el despliegue técnico, el teatro puede perder su capacidad para generar un encuentro significativo entre actores y público, diluyendo la potencia transformadora y la prontitud que diferencian a esta manifestación artística. En consecuencia, es imperativo que cualquier innovación se incorpore de forma reflexiva y en diálogo con la poética y la vitalidad inigualable de la representación.

La sincronización precisa entre elementos físicos y virtuales, la necesidad de formación técnica especializada, la gestión de la latencia y la compatibilidad de dispositivos, así como el riesgo de que la tecnología opaque la conexión humana esencial del acontecimiento escénico son aspectos que requieren un cuestionamiento y planificación constante. La superación de estos desafíos exige una conversación interdisciplinaria y una conciencia crítica. Solo de esta manera será posible que la escena contemporánea persista en la expansión de sus horizontes, conservando su esencia transformadora y su potencial para generar vínculos significativos entre intérpretes y asistentes.

De cara a un futuro con cambios culturales y tecnológicos cada vez más acelerados, será interesante observar cómo evoluciona nuestra comprensión del teatro y cómo este continúa adaptándose para seguir siendo relevante.

REFERENCIAS

- Abuín Gonzáles, Anxo (2008), "Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos", *Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica*, num. 17, pp. 29-56.
- Adame Hernández, Domingo (2005), *Elogio del oxímoron. Introducción a la teorías de la teatralidad*, Xalapa, Universidad Veracruzana.
- Alcántara Mejía, José Ramón (2002), *Teatralidad y cultura: hacia una estética de la representación*, México, Universidad Iberoamericana.
- Alonso, Ricardo (2021), "Blindness, primer instalación inmersiva con distancia social y la mejor razón para volver al teatro", en *Robb Report*, 9 de marzo d 2021, México, disponible en: <https://robbreportenespanol.com/news/blindness-primer-instalacion-inmersiva-con-distancia-social-y-la-mejor-razon-para-volver-al-teatro/>
- Barba, Eugenio. (2009), *Elogio del incendio*, México, Paso de Gato.
- Berti, Agustín (2011), "Los objetos híbridos. Tensiones entre soportes materiales y código digital en la conformación de la obra de arte", en Claudia Kozak (comp.), *Poéticas tecnológicas, transdisciplina y sociedad. Actas del Seminario Internacional Ludión/Paragraphem*, Buenos Aires, Exploratorio Ludión, pp. 41-48.
- Boal, Augusto (2009), *Teatro del oprimido*, Barcelona, Alba.
- Bolter, David Jay y Richard Grusin (2010), "Inmediatez, hipermediación, remediación", *Cuadernos de Información y Comunicación*, vol. 16, pp. 29-57.
- Castro, Antonio (2011), "Deslumbrarse con el teatro. Entrevistas con Sabina Berman", en *Letras Libres*, 31 de enero de 2011, México, disponible en: <https://letraslibres.com/revista-mexico/deslumbrarse-con-el-teatro/>
- Centro Revolución Tecnológica en Industrias Creativas (CR-TIC) (2024), "Seis teatros chilenos implementan XR Stage, una tecnología finlandesa que incorpora la IA y realidad aumentada para el diseño de producciones escénicas", en Centro Revolución Tecnológica en Industrias Creativas, 2 de junio de 2024, Santiago de Chile, disponible en: <https://www.crtic.cl/seis-teatros-implementan-xr-stage-una-tecnologia-finlandesa-que-incorpora-la-ia-y-realidad-aumentada-para-el-diseno-de-producciones/>
- Chronic Insanity. (2022), "Why we're doing this", en Chronic Insanity, disponible en: <https://www.chronicinsanity.co.uk/>
- De Távira, Luis (2003), *El espectáculo invisible. Paradojas sobre el arte de la actuación*, México, Ediciones El Milagro.
- Dubatti, Jorge (2014), *Filosofía del teatro III. El teatro de los muertos*, Buenos Aires, Atuel.
- Dubatti, Jorge (2015), "Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo", *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, vol. 9, pp. 44-54.
- Dubatti, Jorge (2018), "Teatralidad, teatro, transteatralización: redefiniendo las acciones de actuación y expectación", *La Escalera*, num. 28, pp.11-33.
- Escobar Ramírez, Willson (2023), "La escena remediada: hipermediación e intermediación en dos performances del teatro latinoamericano del siglo XXI", *Alpha, Revista de Artes, Letras y Filosofía*, vol. 2, núm. 57, pp. 169-181.
- García Barrientos, José Luis (2012), *Cómo se comenta una obra de teatro: ensayo de método*, Paso de Gato.
- Gayet, Mathieu (2023), "Immerger le spectateur, c'est l'art de le perdre dans l'expérience" —Yolanda Markopoulou (*White Dwarf, Paradise Lost*)", en *XR Magazine*, 29 de julio de 2023, París, disponible en: <https://xrmust.com/fr/xrmagazine-fr/yolanda-markopoulou-white-dwarf-paradise-lost-fr/>
- Gené, Juan Carlos (2010), *III. El actor en su sociedad*, México, Paso de Gato.
- Gordon Craig, Edward (2009), "Sobre el arte del teatro", en Edward Gordon Craig, Aurora Herrera, Patrick Le Boeuf et al., *Edward Gordon Craig. El espacio como espectáculo*, Madrid, La casa encendida, pp. 394-425.
- Haug, Helgard, Stefan Kaegi y Daniel Wetzel (2025), "*Situation Rooms - A multiplayer video piece*", en "Projects", Rimini Protokoll, disponible en: <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/situation-rooms>
- Herrera Montejano, Eleane (2024), "{ function-body } ; error, la puesta en escena sobre los riesgos de la tecnología en la vida", en *La Crónica de Hoy*, 9 de mayo de 2024, México, disponible en: <https://www.cronica.com.mx/cultura/function-body-error-puesta-escena-sobre-riesgos-tecnologia-vida.html>
- Milazzo, Franco (2025), "BroadwayWorld's 40 Immersive Shows to Experience in 2025", en *Broadway World*, 11 de enero de 2025, Nueva York, disponible en: <https://www.broadwayworld.com/westend/article/BroadwayWorlds-40-Immersive-Shows-to-Experience-in-2025-20250111>
- Omnibus Theatre (2025a), "*All Falls Down*", Omnibus Theatre, disponible en: <https://www.omnibus-clapham.org/chronic-insanity/>
- Omnibus Theatre (2025b), "*Imprisoned with the Pharaohs*", Omnibus Theatre, disponible en: <https://www.omnibus-clapham.org/chronic-insanity/>
- Rizk, Beatriz J. (1991), *Buenaventura: La dramaturgia de la creación colectiva*, México, Grupo Editorial Gaceta.
- Sastre, Alfonso (1994), *Drama y sociedad*, Hondarribia, Hiru.
- Vallejo Aristizábal, Patricio (2003), *Teatro y vida cotidiana*, Quito, Universidad Andina Simón Bolívar/Abya Yala/Corporación Editora Nacional.

JUAN ENRIQUE MENDOZA ZAZUETA. Doctor en Filología Hispánica por la Universidad Complutense de Madrid (UCM), España, con especialidad en Historia y Teoría del Teatro. Profesor Investigador de la Universidad Autónoma de Sinaloa (UAS), México. Líder del cuerpo académico Cultura y artes de la escena en la misma institución. Ha participado en los proyectos "Representación dramática guía, corpus y metodología para alumnos de educación media superior. Espacio y desarraigo" (2014-2015); "Creación del departamento de documentación e investigación teatral en Sinaloa"; y "Vulnerabilidad de víctimas y pérdida de identidad por desplazamiento forzado ante la violencia criminal en Sinaloa" (2017-2018). Ha publicado diversos artículos en revistas nacionales e internacionales. Autor del libro *Indagaciones teatrales* (IMC, 2015), y coordinador de *Ética, salud y comunidad: los desafíos de las artes escénicas en el siglo XXI* (CITRU/UAS, 2017). Recientemente, publicó "Teatro sinaloense y la representación de la violencia: memoria, denuncia y resistencia desde la escena" (*Vitalia*, vol. 6, núm. 3).