

Nuevas prácticas en la escena contemporánea: tecnología, mediaciones y precariedad

Ileana Azor Hernández, Fundación Universidad de las Américas Puebla, México

Resumen: Las múltiples estrategias que ofrece el arte contemporáneo, particularmente el de la escena, son revisitados a partir de las formulaciones que, desde hace unos años, creadores, investigadores y académicos están proponiendo. La presencia física y en la realidad virtual, el evento y la extrema realidad, así como la precariedad, debatida y ejecutada en performances y textos de Europa y Estados Unidos han sido el centro de varias discusiones que aquí se actualizan a través de la creación artística de mujeres mexicanas y los entornos en los que se involucran. El seguimiento esta vez enfatiza la construcción de una "vida" que da sentido al mundo, como parte de los procesos de "escrituras" expandidas, donde la "presencialidad", las mediaciones y la precariedad permiten diálogos con diferentes realidades en las que las nuevas tecnologías son un soporte relevante a tener en cuenta.

Palabras clave: mediación, nuevas tecnologías, presencia escénica real y virtual, prácticas creativas, precariedad

Abstract: Multiple strategies featuring contemporary art, particularly the scene, are revisited from the formulations that researchers and academics are proposing recently. Performances and creative practices from Europe and America exploring physical presence and virtual reality, event and extreme reality have been the focus of several discussions. Here are updated through Mexican women artistic creation and the environments in which they are involved. Following the traces of a "life" that gives meaning to the world, as part of the process of "scriptures" are expanded, where "presencialidad", mediations and precariousness enable dialogues with different realities, emphasizes that new technologies are relevant support to consider.

Keywords: mediation, new technologies, real and virtual stage presence, creative practices, precarity

Introducción

¿Cuál es el impacto de las nuevas tecnologías en el arte escénico contemporáneo? ¿Hasta qué punto se pueden introducir nuestros artefactos analíticos de investigación para comprender y construir el trabajo de actores/actrices, diseñadores de escena... y así involucrar el contexto digital y cibernético a nuestra escena de hoy? La mediación tal y como la entienden Kember y Zilinska (2012, p. XV) es un concepto heurístico que lo abarca todo y que es indivisible del proceso híbrido y complejo que involucra lo social, lo económico, lo cultural, lo psicológico y lo técnico en la vida cotidiana. ¿Acaso podemos analizar los fenómenos escénicos dejando de lado su impronta? Son preguntas básicas que guían esta reflexión y pudieran servir de referencia al arte en general y a diferentes áreas del conocimiento y de la formación de nuevos artistas, pensadores y gestores del saber en el entorno actual.

Otra premisa de este acercamiento es que no nos proponemos recorrer históricamente la relación de la tecnología y el teatro, la danza o algún otro exponente del arte escénico, pues esto nos llevaría a sus orígenes mismos y a corroborar que, así como ser humano-tecnología ha sido una relación intra-activa, interactiva, indisoluble para la propia constitución de la vida; en la escena, el fuego, las máquinas y los dispositivos de todo tipo han acompañado a cada época, de acuerdo con su desarrollo específico. Entonces, ¿por qué preguntarnos sobre esta relación hoy? ¿Acaso ha modificado algo la conexión entre *performers*, públicos y contenidos?

Desde las primeras vanguardias de principios del siglo XX, el cine y otras artes fueron rescatadas para formar parte del fenómeno escénico, sin embargo hemos seleccionado dos espectáculos que, iniciando la segunda década del siglo XXI, se enfocan en la revisión de aspectos políticos relevantes como la censura y la manipulación de la democracia por parte de las élites a través de los nuevos me-



dios y nos pueden arrojar luces sobre la complejidad de la escena contemporánea. Uno de ellos ha sido gestado en Holanda y el otro en Irán, equidistancias creativas que ejemplifican algunas de las rutas y de las formas en cómo están impactando las tecnologías digitales a los artistas y sus públicos hoy.

Entre 2009 y 2011 tuvieron lugar estos estrenos cuyos nexos con la tecnología establecieron dinámicas que de alguna forma parecieron variar lo que el teatro demandaba del espectador. Por una parte, subieron a escena tres tragedias de Shakespeare, referidas a la historia y la vida romanas (*Coriolano*, *Julio César* y *Antonio y Cleopatra*), en sesiones de seis horas seguidas de función única, sin entreactos y en holandés —con sobretítulos de acuerdo a cada país o zona cultural—, en un montaje de Ivo Van Hove con el Toneelgroep Amsterdam. Este montaje pareciera tener todos los componentes que el teatro/las teatralidades/las performatividades contemporáneas reclamaran como parte de su diálogo con los avances tecnológicos. También ha tenido en cuenta el ritmo perceptivo de los públicos televisivos y cinematográficos, preferentemente urbanos y de clase media, quienes están familiarizados con internet y pueden pagar una entrada a salas equipadas con esa tecnología.

Dos años después, en 2011, se producía simultáneamente en Canadá y Edimburgo el estreno de *White Rabbit/Red Rabbit* —una obra que te pide que dejes encendido tu móvil— escrita por el iraní Nassim Soleimanpour, quien al verse impedido de salir de su país, circula el texto y produce un fenómeno bastante peculiar. Se trata de que un actor o una actriz por noche, a lo largo de varios países y ciudades, asuma la tarea de leer e ir improvisando junto a varios espectadores el guion de Soleimanpour, sin poder ensayarlo, ni siquiera conocerlo más que cuando sale a escena, pues es una indicación fundamental del autor “primigenio”.

Tampoco es necesario el diseño escenográfico —apenas dos vasos con agua, uno de ellos supuestamente envenenado, una escalera y una mesa en un escenario vacío— ni director —el actor o la actriz se limitan a leer y seguir indicaciones de Soleimanpour—, en medio de una sala de espectadores, cuya función va a ser enviar fotos y comentarios al autor durante la representación. Así forman parte de la autoría del mismo porque además pueden intervenir con sus improvisaciones, a partir de lo que vaya indicando quien esté a cargo de la misma.

Tecnologías y mediación o cómo se nos modela/modelamos la vida

Uno de los conceptos más debatidos, desde diferentes áreas del conocimiento, como son las ciencias jurídicas, la pedagogía, la filosofía o la psicología, por solo mencionar algunas de ellas, es el de mediación. Mediación, etimológicamente hablando, implica intervenir, ser conductor o vía, el intermedio entre fenómenos o conceptos para que algo se realice o se resuelva. Por lo tanto, desde su origen es un vocablo que implica lo liminal, lo inestable, pero al mismo tiempo lo que viabiliza y hace posible las conexiones y los nexos entre polos opuestos o rutas que antes de su presencia estaban aisladas.

Joanna Zilinska y Sarah Kember en su libro *Life after New Media. Mediation as a Vital Process* (2012) han dedicado sus esfuerzos estos últimos años a estudiar los llamados nuevos medios, preguntándose precisamente si son en realidad tan nuevos y si se diferencian tanto de los tradicionales. Se afirma generalmente que aportan mayor información, interactividad, convergencia y digitalización, en tanto nuevos parámetros que no existían en épocas anteriores, haciendo surgir los estudios en Nuevos Medios.

Sin embargo, Kember y Silinska (2012) dejan un poco de lado ese campo —Nuevos medios— para enfocarse en la mediación, un concepto heurístico que lo abarca todo y que es indivisible del proceso híbrido y complejo que involucra lo social, lo económico, lo cultural, lo psicológico y lo técnico. La mediación evidencia lo relacional, entre lo humano y lo que no lo es y está presente en nuestra vida biológica y social. No es una teoría de la mediación lo que correspondería elaborar, sino una teoría de la vida misma...

whereby mediation becomes a key trope for understanding and articulating our being in, and becoming with, the technological world, our emergence and ways of intra-acting, with it, as well as the acts and processes of temporality stabilizing the world into media, agents, relations and networks. (Kember y Zilinska, 2012, p. XV)

Bergson, Deleuze y Derrida, entre otros filósofos, forman parte de la inspiración de estas dos creadoras-investigadoras, por sus posturas en cuanto a los múltiples flujos de la mediación y a las funciones que la *différance* imprime como interrupción o corte de ese incesante fluir. Definitivamente es una mirada que otros filósofos comparten al estudiar crítica y creativamente la mediación.

Uno de los aspectos sobre los cuales Kember y Zylynska se detienen es en la temporalidad de los medios, como la relación entre acontecimientos/eventos y su mediación. La presencia de estos hechos en los medios tiene siempre un grado de elaboración que los mismos medios realizan. Es decir la performatividad para estas investigadoras es entendida como la clave de lo que los medios hacen con la realidad misma, pues no reflejan, sino generan, construyen nuestro entorno, “media actively contribute to the production of the social” (p. 38). “We understand performativity to refer to statements, beliefs, images and stories that contribute, discursively and materially, to bringing about the events that they describe” (p. 102).

Y esta contribución transforma la realidad y a nosotros mismos que formamos parte de ella. Por lo que la mediación, presente desde el momento en que existimos como sociedad, es una fuerza multiagencial que incorpora a los humanos, las máquinas, las tecnologías y los usuarios, en un proceso en marcha y constante (p. 40).

La tecnología, por otra parte, no se asocia tanto con los instrumentos externos a lo humano que le sirven para provocar efectos, sino más bien con el entorno o campo de fuerzas (77) que nos modela a través de la práctica. “As we modify and extend ‘our’ technologies and ‘our’ media, we modify and extend ourselves and our environments.” (13) Esto requiere un acercamiento más filosófico y menos económico, al que fundamentalmente le interesa lo eficiente; por ello, de lo que se trataría es de entender la tecnología y los medios como algo ligado a nosotros mismos, lo que se conoce como nuestra originaria tecnicidad (*originary technicity*) (14), pues no sólo ha estado siempre con/en nosotros, sino que forma parte consustancial de nuestro estar en el mundo. Así como siempre hemos sido una especie de carácter técnico, también y por ello hemos sido mediados, re-mediados o recombinados. (18-19)

De esta manera los medios producen y promulgan lo social; más que reflejar la realidad, construyen nuestro comportamiento, lo que los posiciona en una perspectiva performativa y no representacional (p. 31) y por ello están cargados de puntos de vista ideológicos, políticos y culturales. Construyen y generan lo social, junto a, o en conflicto con otras agencias. (p. 38) Por tanto, más allá de “actualizarnos” en términos operativos con/en el mundo, la presencia de los medios o lo que es lo mismo la tecnología, conforman una práctica creativa.

Tres tragedias de Shakespeare: ¿cómo producimos el espectáculo?

Dos cronistas en la prensa española reseñaban las actuaciones del Toneelgroep Amsterdam en 2013.

El amplio escenario de la sala Fabià Puigserver recuerda el hall de un hotel de moda y un plató televisivo. El espacio escénico es tan brutal y ofrece tantas distracciones —entre intérpretes, pantallas (algunas con videos musicales, noticias o dibujos animados), subtítulos, rótulos, efectos sonoros, desniveles y plataformas, barras de bar, set de maquillaje, punto de información con ordenadores a disposición de todos...—, que al principio uno tiene la sensación de estar asistiendo a una puesta en escena muy moderna (trajes, corbatas, tacones altos) de unas piezas en la que el trabajo de los intérpretes parecía lo de menos. (Barrena, 2013)

Sin embargo, es notorio el trabajo actoral de los elencos en las tres obras; este grupo y director se caracterizan por un alto nivel de profesionalismo y las críticas a su trabajo y trayectoria así lo reconocen. Christian M Billing lo denomina un “world-class director” (p. 415) en su artículo del Shakespeare Quarterly del otoño de 2010.

Uno puede entrar y salir de la sala cuando lo desea, subir al escenario, pasearse entre los intérpretes, seguir lo que hacen desde uno de los muchos sofás, picar algo durante la función, tomar una copa, salir a fumar a la terraza sin perderse nada gracias a las muchas pantallas distribuidas por el teatro. (Barrena)

La dispersión parece ser el elemento más llamativo, el teatro deja de ser un lugar de culto y silencio para los espectadores, quienes como con un control remoto cambian opciones dentro de un menú casi infinito de ofertas y al mismo tiempo pueden explorar desde distintos ángulos el espectáculo, solo escucharlo, o verlo desde la izquierda, el fondo, el frente o la derecha, desde un sillón, estando de pie o deambulando. Una construcción —de la tecnología, los hacedores y los públicos— que varía en cada espectador y que las imágenes digitales (de la escena en pantallas o de otros materiales audiovisuales) contribuyen a complejizar.

No necesitamos estar concentrados, ni sentados, —dice otro comentarista—, se presentan una tras otra, en teatro, grabadas en vídeo en directo y editadas cinematográficamente al momento, que es lo que ofrecen las pantallas, destacando la más grande que preside el escenario, y todo con la posibilidad de ser consumido como si estuviéramos en casa viendo capítulos de nuestra serie favorita. (Barrios, 2013)

Más allá del desconcierto gozoso que ambos comparten, lo cierto es que la primera impresión que causan estas tragedias romanas de Shakespeare, dirigidas por Van Hove, es que nos están convocando al caos que se hace posible a través de una mirada ligera y despreocupada sobre los entresijos y manejos de los grupos financieros a nivel global. Distintas formas de poder —republicana o imperial, pero extensiva a otros sistemas de gobierno— son escrutadas por Shakespeare en esta trilogía que ahonda en los intersticios de la maquinaria que se mueve tras los intereses de grupos políticos.

No es entonces sorprendente que Van Hove haya decidido dirigirlas; deliberadas estrategias de seducción, chantaje y compra de seguidores son el pivote para explorar la conducta humana en situación de riesgo, delirios y excesos de infalibilidad. El poder político y el económico están entrelazados como nunca antes; temas de tertulias televisivas, debates periodísticos y grupos geopolíticos, siguen siendo el centro de preocupación de la sociedad global y local, como uno de los motivos recurrentes de la vida cotidiana.

Por lo que una revisión más cercana a estas tres tragedias te pone en guardia sobre un sesgo nada superficial en su urdimbre escénica, ni sobre los temas tratados ni en la forma en que lo comparten. De manera tal que asumir que la presencia de lo digital en las pantallas que circundan el espectáculo con obras de Shakespeare, la edición de imágenes durante el espectáculo de Ivo Van Hove, la disposición escénica rodeada —a veces literalmente atravesada por— de espectadores que pueden moverse a su antojo, comer, beber, cambiarse de asiento, estar sobre el escenario o en la sala de butacas si el teatro así lo permite, plantea una relación con la tecnología que contribuye a “crear” el espectáculo desde diferentes instancias.

Por otra parte, la historia argumental de las obras es revisada con escrutinio, incluso se dispone de un dispositivo en la parte superior del escenario donde se registra el tiempo exacto que debe transcurrir para cada muerte: “100 minutos para la muerte de Julio César”, “240 minutos para la muerte de Cleopatra” mostrando un orden inevitable de los sucesos (Kirwan, 2010, p.479). Este juego temporal permite además que confluyan el pasado, el presente y el futuro; porque hay información en subtítulos de las batallas romanas que ocurrieron en la época en que transcurren las obras intercaladas en diferentes pantallas, aunque no correspondan al texto shakespeariano: “the three working in combination to demonstrate that history is a concept both timeless and immediate, continually revised and only experienced subjectively”. (Kirwan, 2010, p.479)

Los creadores-autores y los que no reciben pasivamente su propuesta, sino que la complejizan y profundizan con sus constantes intervenciones, son por ello co-creadores de las múltiples revisiones ideológicas y afectivas del espectáculo, complejizando lo muchas veces banal de su enfoque en nuestras vidas. También habrá quienes desechen irónicamente con sus miradas, acciones y reacciones lo que se le propone, sorprendidos por tal armazón desencajada y dispersa, pero además cada actor/actriz, sigue mediando las indicaciones del director, de los textos de Shakespeare —sus versiones y traducciones— de las imágenes que los multiplican y perciben desde diferentes ángulos, creando infinitos espectáculos entre los espectadores y entre los que lo escenifican, en definitiva una mediación creativa.

¿Qué ha cambiado en las mediaciones a las cuales nos tiene acostumbrados el teatro tradicional? Quizá está el hecho de que nos incita de manera más laxa lo que vamos a relacionar y mediar; un *laissez*

faire que te atrapa y al mismo tiempo te abofetea. Sin lugar a dudas, un teatro que nos acerca a la obra de Shakespeare por caminos inesperados para los públicos teatrales al uso, pero que pone en evidencia cómo la construcción mediada en el teatro puede llegar a tener un ritmo y organización de vértigo.

White Rabbit/Red Rabbit

Nassim Soleimanpour, objetor de conciencia del servicio militar obligatorio en Irán, es quizás el portavoz de una generación, nacida en medio de las penurias de la guerra Irak-Irán; jóvenes con conocimiento informático que no han tenido contacto con otra sociedad que la de la República Islámica. Conoció en un festival en Teherán a Ross Manson (director artístico del Volcano Co. Canada) y a Wolfgang Hoffman (director artístico del Aurora Nova Berlin) con quienes discutió algunas ideas y después fue consolidando su estreno simultáneo en Canadá y Edimburgo. La idea de la obra comenzó con una pesadilla siete años antes, según cuenta Soleimanpour, en la cual se suicidaba en un escenario, frente al público, donde estaban sus propios padres. (Museum of Contemporary Art Chicago, 2013)

Imagine being 29 and unable to leave your country. Iranian Nassim Soleimanpour dissects the experience of a whole generation in a wild, utterly original play. He turns his isolation to his advantage with a play that requires no director, no set, and a different actor for each performance. Volcano Theatre co-produced the world premiere of White Rabbit, Red Rabbit in 2011, shown simultaneously at Summer Works and Edinburgh Fringe Festival. It is now playing around the world. (2013)

Un conejo, que quiere ir a una función de circo y no tiene ticket, es el punto de partida de una fábula absurda que se mueve suspendida entre el drama y la comedia. Los conejos del título forman parte de una alegoría sobre su tío y esos animales quienes, como los perros de Pavlov, aprenden comportamientos que persisten incluso cuando se retira el estímulo. Toda una fauna irrumpe en el escenario cuando el actor o la actriz que esa noche conduce la función de teatro, convoca a espectadores para que imiten a un mono, un oso o un conejo, provocando tantas irreverencias contra el poder como por la falta de libertad, en cada presentación a lo largo de ciudades y escenarios. “Este es un sombrío, negro Esopo, donde los osos acosan a los conejos y los cuervos con walkie-talkies se ocultan tras las vigas. Y después de treinta segundos de diversión, nuestros pensamientos se dirigen hacia el suicidio”, comenta el actor Tomos James. (Gray, 2012)

Las instrucciones entregadas minutos antes del show comienzan así: “No ver o leer la obra de antemano, ni aprender nada al respecto; preparar una suplantación de avestruz; seguir leyendo la historia principal”. Enseguida la actriz o el actor comienzan con el “juego teatral” al obedecer cada uno de los puntos que pide el autor en su texto. Por espacio de poco más de una hora, el espectáculo juega con ideas de poder y la manipulación en la sociedad. Asimismo, el autor iraní se divierte tanto con el actor como con el público, después de que el primero pide a cinco espectadores personificar diferentes animales. Por momentos, pareciera que al leer el texto, la actriz o el escritor divagan al recitar una serie de metáforas, muchas de las cuales se conectan con cada una de las escenas o pequeños cuadros.

Lo irónico también es que entrega su trabajo para que muchos otros lo modifiquen y expandan, pero... “In a brilliant paradox, Soleimanpour exerts deliberate and near-total control over an actor and an audience” dice un comentario de Nelson Pressley en el *Washington Post* (2013). Sin embargo Soleimanpour, el mismo detonador de esta cadena de autorías, sentencia:

Look at these beautiful e-mails I'm receiving. Look at this blog. An audience e-mailed me and asked me if this blog is a part of the play. He thought the interaction between me, my actors and the audience is still running in the net and it was planned beforehand in my play. I said: I don't know. This is not me who is writing this play, not anymore. (2013)

La política y el debate se entronizan en escena tanto en las tragedias de Shakespeare como en el guion escénico de Soleimanpour: la corrupción, la violencia de estado, el poder, la ausencia de libertad, la censura... En definitiva ¿multiplicación y expansión de la práctica escénica?

En uno de los montajes la tecnología es un componente engañosamente jerarquizador —aun sin proponérselo—, pues se aprecia en una mirada más detenida un mensaje de distensión que el espectador más relajado recibirá como reto. En el otro —la propuesta de Soleimanpour—, se apela al colectivismo, desjerarquizado, des-autorizado-pero-autorizado, en una autoría de escritura y de imagen infinitamente abierta y simultánea... En ambos, por lo tanto la mediación amplificadora de lo digital, invita a una construcción que interviene y corta el devenir de los acontecimientos de la vida, incorporando nuevos ciclos y flujos paralelos que “completan” y terminan por conformar la vida misma de quienes intervienen, enriqueciendo el espectáculo y la sociedad.

La “presencia” se expande: sociomaterialidades en construcción

Los debates sobre la presencia física y virtual que exploran Nick Kaye y Gabriella Giannachi (2011) junto a su grupo en el proyecto *Performing Presence*, a través de laboratorios en los que actores y participantes se vincularon en experimentos durante más de cuatro años o las reflexiones de Josette Féral (2011) sobre el evento y la extrema realidad obligan a proponer quizá una ruta de encuentros teórico-prácticos que confluyen en expresiones creativas desbordantes de las fronteras epistemológicas que las tecnologías han venido a complicar aún más.

Si bien la violencia aparece desde los 60 en los escenarios, ahora se verifica de una manera diferente: las escenas de violencia reexaminan la representación, parecen intentar y establecer un nuevo método de implicación del espectador que contraviene todos los usos y desafía la censura. ¿Cuál es la finalidad? ¿Qué clase de estética establece? ¿Qué relaciones forja con la representación en el escenario? ¿Cuáles estrategias perceptuales pone en juego? se pregunta Féral.

La “estética del shock”, ha denominado Féral en un artículo, a las estrategias que están integrando algunos montajes europeos o de América del Norte desde los 90, donde los eventos extremos (retoma la definición de Paul Ardenne para las artes visuales de los 60) relacionados con la violencia, han forzado los marcos teatrales, roto el contrato con el espectador. Ahora, entre estupefacto y ofendido, asiste a una mezcla de testimonio oratorio, acompañado de fragmentos filmicos documentales en una dinámica eventual/teatral que puede prolongarse por seis horas. En este caso, la matanza de Ruanda en 1994 es el tema de uno de ellos; en otros está la presencia testimonial de ciegos, sordos, mudos, enanos, produciendo interrupciones de una teatralidad que, según la autora, logra recomponerse ante los espectadores para que recuperen los marcos ficcionales del espectáculo.

No obstante reconoce que esa hibridez escénica erradica la distancia teatral, dejando aflorar la performatividad de la acción, al suspenderse por periodos la representación que pasa a lo factual, el presente, mientras el espectador sufre una inmersión emocional que le impide ejercer su distancia crítica. Una vez enfrentado al azar, o al riesgo, es forzado a seguir la acción sin distancia ni mediaciones, por lo que ocurre un reexamen de la representación (analizada por Jacques Derrida y Phillipe Lacoue-Labarthe) en un tiempo y espacio congelados, que problematiza la dimensión estética y simbólica del hecho artístico.

Presencia real y cinematográfica con otros fines de impacto social, violencia excepcional, escenas extremas que incluyen teatro, artes visuales, y performance, están sacando al teatro de sus marcos para crear el evento, sustituyéndolo por una performatividad acompañada por el sentido de una extrema presencia, cercana a la experimentada cuando te enfrentas con un evento real.

El espectáculo *Rwanda 94*, —estrenado en 2000 por Jacques Delcuvellerie (director francés establecido en Bélgica), después de haber hecho largas investigaciones sobre el genocidio—, es una obra de 6 horas que toma de muchas artes como la oratoria, el testimonio, el documental, la conferencia y la ficción. En él se inserta el extracto de un documental con miles de muertos, muchos actos violentos, incluida la ejecución con un machete de Tutsi, el rebelde.

Este marco cinematográfico, sin embargo, no borra el horror y la violencia, te saca de confort como un golpe de ladrillo y erradica la distancia estética, dejando solo el evento. No ya la mirada absorta del espectador se compromete, sino el cuerpo entero. Curioso es que diferentes audiencias que toleran la violencia en TV o en una pantalla de cine, no aceptan a veces verla en escena. Estos eventos espectaculares

de la escena provocan: empatía hacia la víctima, consternación por el barbarismo, repulsión y rechazo y también incredulidad; lecturas todas que pueden llegar a ser nebulosas entre el espectador y la acción.

A la luz de las reflexiones que proponen Kember y Zylinska en realidad no se anulan las distancias ni las mediaciones, todo lo contrario, ambas se reformulan, surgiendo una posición crítica donde los propios espectadores son parte de la performance (Boal habla de espectadores en *El Arcoiris del Deseo*, 2006) y se ven impelidos a intervenir emocionalmente, formando parte aún más activa e intensa de la mediación. De tal modo que no solo interactúan con un constructo ficcional multi-mediado, sino que terminan conformando ellos mismos las infinitas imágenes, afectos, ideologías y puntos de vista que les presenta el reto del evento extremo irrumpiendo en la ficción. En definitiva, su mediación creativa se refuerza y también la crítica de su “estar en la escena”, en un rol de mayor incidencia constructiva del hecho teatral mismo.

Otros experimentos han involucrado actores y participantes utilizando la tecnología del CAVE (Automatic Virtual Environment) para investigar la presencia real y la virtual y sus efectos perceptivos. *Performing Presence* (Kaye y Giannachi 2011) durante cuatro años trabajó con avatares, contruidos a partir de cuerpos humanos o creados por mecanismos digitales, los cuales interactúan con actores en vivo en un mismo espacio y a una escala similar, y así poner a prueba reacciones emotivas individuales —qualia— (enojo, temperatura de la piel, ritmo cardíaco o cerebral) e intelectuales.

Un cubo cuadrado de 10 pies, compuesto de pantallas de visualización que reciben imágenes desde su parte posterior, la característica definitoria de CAVE es la generación continua de una perspectiva estereoscópica por parte de los visitantes, algo que permite a un sujeto participante negociar libremente el entorno físico del cubo "real" y el virtual entorno en 3-D proyectado dentro de él. Por la posibilidad de movilidad espacial de los participantes, los escenarios para CAVE son implícitamente teatrales y sus aplicaciones requieren invariablemente considerar la participación del espectador y la orquestación de las representaciones virtuales de los humanos en el cambio del diseño temporal y proxémico de las acciones, así como de las interacciones entre los agentes virtuales y los seres humanos reales participantes. Aunque se utiliza primariamente como una instalación experimental para poner a prueba el efecto de “telepresencia”, mediante el cual se transporta un participante —en sus respuestas y comportamiento espontáneo— de un contexto o “ubicación” real a uno virtual, CAVE también presenta interrogantes y procesos pertinentes al arte y performance contemporáneos. (Kaye y Giannachi 2011)

En ese sentido, incluso cuando los métodos y propósitos de la ciencia experimental pueden diferir profundamente de los objetivos, el *modus operandi* y la forma en que los medios intervienen en el trabajo artístico y el teatro multimedia, las preguntas sobre cómo el fenómeno de la presencia es ejecutada, mediada y recibida —en particular en la “ausencia” del objeto material de atención— prevé la confluencia y el diálogo potencial entre los aspectos de la ciencia experimental y la práctica contemporánea del performance, así como de sus soportes discursivos. La ubicuidad personal y social que permiten los medios (polilocalización) nos produce una sensación de que la presencia de los otros está también comprometida o construida en una relación palímséctica entre lo “real” y lo “virtual”. Estos son fenómenos que nos informan de manera creciente sobre la realidad cotidiana como una realidad virtual inmersiva, tanto como otras formas de la informática y la realidad aumentada vienen a reforzar los medios personales y las interacciones en red.

Es en tales aspectos también hacia donde se han dirigido específicamente los experimentos en la tecnología CAVE y otros modos de realidad virtual. *Performing Presence* (cuatro años de investigación financiada por el Consejo de Investigaciones de las Artes y las Humanidades en UK) se ha basado en los análisis aplicados al arte y al teatro contemporáneos para desarrollar escenarios para CAVE que exploran cómo la teoría y la práctica performativa pueden mejorar los fenómenos de presencia en entornos de realidad virtual inmersiva y al mismo tiempo extraer conclusiones relevantes para el performance mismo. Este proceso culminó en dos “escenarios” de realidad mixta para CAVE, diseñados de acuerdo con protocolos de la ciencia computarizada (Brogni) todavía de manera más arraigada en las cuestiones de la performance y la recepción del fenómeno de la presencia. (Kaye y Giannachi, 2011, p. 89)

Un aspecto central fue la percepción de la relación disyuntiva y palímséctica entre los espacios “reales” y “virtuales”, los lugares, los objetos y los “agentes”. A diferencia de los sistemas de tele-

presencia convencional que permiten a los participantes “actuar” y experimentar su propia “presencia” a distancia, por ejemplo en teleconferencias, en redes de acceso o sistemas robóticos, las aplicaciones convencionales de CAVE tienen como objetivos desplazar los conocimientos y la experiencia de los participantes al lugar “real” que ocupan —el cubo CAVE y el laboratorio donde se encuentra— hacia un ambiente “virtual” que si bien se reconoce como tal, aun así provoca autonómicas acciones y reacciones “reales” apropiadas del específico mundo virtual que lo articula: una “respuesta de presencia” a un entorno ilusorio que es evidentemente creado a través de una serie de proyecciones. (Kaye y Giannachi, 2011, p. 89)

Significativamente también las aplicaciones de CAVE no sólo operan en la artificialidad de tales simulaciones, sino también en el despliegue de los participantes, la experiencia disyuntiva de ocupar un cubo real, cuya topología es continuamente redefinida y puede extenderse más allá de sus confines evidentes por estas interactivas proyecciones en 3D, así como por las diferencias entre sus propios cuerpos físicos y los ilusorios con los que ellos interactúan.

Consecuentemente no se produce la representación realista de lugares o personas. Sin embargo, las investigaciones experimentales sugieren que los agentes virtuales al convertirse cada vez en más “humanos” o “realistas”, implican una respuesta de presencia ante la cual los individuos experimentan sensación de estar en un “uncanny valley” —extraño valle— por la apariencia humanoide, pero no perfectamente realista de los agentes virtuales. Las imperfecciones que ellas tienen, tienden a producir efectos espeluznantes o misteriosos, dando lugar a una disminución de la sensación de “presencia” (Kaye y Giannachi, 2011, p. 90)

Con respecto al teatro y a la actuación, esta experiencia disyuntiva de desplazamiento entre lo real, la ilusión del entorno y de las acciones, puede ser entendida como el motor que nos conduce al fenómeno de la presencia. Al estar expuesto al efecto de la representación —la capacidad abiertamente ilusoria de los hechos y cuerpos es lo que produce una fuerte experiencia de estar en presencia de, más que en lugar de, su aparente materialidad y artificialidad— esa CAVE se convierte en un foro en el cual la presencia “es” un fenómeno actuado perceptiblemente que surge en respuesta a “sus” signos, en lugar de una cualidad aparentemente revelada por el actor “presente” y “en” el cuerpo que actúa: la mediación misma de quien actúa que crea, con su presencia, una realidad otra y distinta, enriquecida.

Se asume que hay una erosión de la frecuentemente ejercida binaridad entre “presencia” y “efectos de presencia”, en los cuales estos últimos son comúnmente definidos como ilusión de presencia producida por una reproducción electrónica de los signos y los cuerpos y la experiencia de percibir el cuerpo como si estuviera presente en el conocimiento de su ausencia. (Kaye y Giannachi, 2011, p. 90) Por ello, más que una relación disociada, considero que se trata de la construcción de una materialidad expandida, donde el cuerpo no se escinde, sino se amplifica y se convierte en una presencia procesual.

También se buscó en *Performing Presence* el análisis y la exploración de actuaciones teatrales y a través de los medios; por ello se hicieron estos experimentos con directores, profesores, actrices de teatro y de performances y cada uno de ellos integró dos o más capas en los mecanismos y las experiencias de la presencia en la actuación. El director Tim Etchells de la compañía *Forced Entertainment*, uno de los proyectos incluidos, considera que “la presencia del actor” se verifica articulada y mejorada a través de marcos que actúan aparentemente como medio de oscurecimiento, bloqueo, o restricción. Etchells sugiere que estas “construcciones” se pueden convertir en una suerte de “regalo” en el cual el actor aparecería a través de una apertura particular para articular la presencia en capas o construcciones que te hacen estar *allí*. Su dramaturgia busca exponer, articular y tematizar los marcos a través de los cuales el actor actúa.

Mientras tanto, la artista de performance Fiona Templeton enfatiza el compromiso del público, “la presencia no ocurre si no hay atención” (Kaye y Giannachi, 2011, p. 91), enfocándose en la duplicación o espejismo del actor y sus testigos, los eventos y la reproducción, y las capas de conciencia en las cuales la sensación de “presencia” de sí mismo, del otro y del evento puedan ser articuladas y moduladas.

Distintas fases de la experiencia *Performing Presence* —One (2007-2008); Two (2008-2009)— involucraron avatares conformados por movimientos capturados de seres vivos —actores profesio-

nales y participantes no entrenados— quienes buscaban la interacción con público presente y con actores en escena. Estas actuaciones gemelas permitieron una exploración de cómo los participantes respondieron a la captura del movimiento en uno y otro caso. Un total de 57 participantes sugirieron que esta superposición enfática entre los sistemas “reales” y “virtuales” fácilmente amplificaba las respuestas de los sujetos que fueron la base de estos agentes virtuales y un sentido concomitante de su propia presencia en estos contextos y actos abiertamente simulados. Así, las propias reflexiones de los participantes sugirieron que enfatizando estas juxtaponiciones e intercambios, momentos de abierto artificio, simulación y “ausencia” podrían abiertamente producir una respuesta de presencia aumentada. (Kaye y Giannachi, 2011, pp. 93-94)

Lo que sacamos en claro de tales experimentos e intercambios es que estos acercamientos al fenómeno de la presencia son procesuales y variables y ponen en primer plano una función de percepción de significado y de intercambio por encima de los aspectos técnicos o del efecto de inmersión o respuestas a la inmersión por sí misma. (Kaye y Giannachi, 2011, p. 94)

Es decir, una “respuesta de presencia” a un entorno ilusorio que es evidentemente creado a través de una serie de proyecciones frente a espectadores y actores, sean profesionales o no, interrogados cuando la experiencia tiene lugar.

Lo que recalcaría, más allá de exploraciones con técnicas teatrales, fue lo que sucedió con los participantes y sus reacciones, el hecho de ocupar un cubo real cuya topología es continuamente redefinida y puede extenderse más allá de sus confines evidentes, por estas interactivas proyecciones en 3D, así como por las diferencias entre sus propios cuerpos físicos y los virtuales con los que ellos interactúan. Todo ello concedió a los experimentos un conglomerado de evidencias de cómo construir una presencia mediada amplifica la sociomaterialidad en permanente proceso de creación.

Rutas posibles para el análisis desde la complejidad discursiva: precariedad, mediación y presencialidad

Si la precariedad es una condición relacional del ser social que no puede ser evitada; el reconocimiento de la dependencia, las necesidades de exposición y vulnerabilidad, y junto a estas variables también se asocia la autoprecarización de los productores de cultura, como una forma normalizadora en la sociedad neoliberal; la precariedad asimismo es un concepto que involucra subjetivación y agencia.

Lo precario atraviesa como eje transversal la existencia, la reproducción de la vida, la salud y si bien está asociada a cuerpos desechables o inencontrables como los migrantes y los desplazados por las jerarquías, estos cuerpos precarios son obstinados y persisten, son insistentes en su colectividad, la cual propone otra forma de pensar la relacionalidad social. Porque la precariedad expone nuestra sociabilidad, en su tendencia a la frágil y necesaria dimensión de nuestra interdependencia. Más que el centro de un orden biológico y material, el precario ser humano se inserta en una instancia donde la vida no es percibida como un drama en el que uno quisiera tener un lugar, sino una zona donde se configuran generosamente las relaciones sociales. (Puar, 2012, p. 171)

Pero acercándonos desde otro ángulo a este término, la precariedad se mercantiliza en una economía donde el cuerpo trabaja y produce afecto. ¿Tiene la labor teatral un particular poder de compra en la escena contemporánea en la que la vida y el trabajo aparecen?, es otra de las interrogantes cercanas a la acepción más económica del término. Bojana Cvejić y Ana Vujanović proponen rematerializar lo inmaterial de la performance en la performance, articularlo como problema teórico que pueda ser criticado de forma material. Si bien la performance es un evento, su anclaje como práctica material, como artefacto, lo convierte en político porque tiene un rol cognitivo y afectivo en el proceso del trabajo y de su sociabilidad y es hoy un modelo de producción. (Puar, 2012, p.175)

A través de parte de la creación de tres mujeres mexicanas y los entornos en los que se involucran, daremos seguimiento a la construcción de una “vida” que da sentido al mundo, como parte de los procesos de escrituras expandidas, donde las mediaciones tecnológicas o de otro tipo como las

etnográficas, permiten diálogos con diferentes realidades, en las que las nuevas tecnologías son un soporte relevante a tener en cuenta.

En esta ocasión la precariedad va a ser entendida como un ángulo de mirada que se acerca más a lo desplazado y vulnerable en las jerarquías artísticas, a los caminos que descentran los procesos creativos y desafían en algunos casos el status de arte instaurado en los centros culturales institucionales. Por ello tres ejes como son la presencialidad, la precariedad y la mediación tendrían más sentido como rutas de posibles análisis en los acercamientos que se proponen a las teatralidades contemporáneas.

Como componentes indisolubles de la teatralidad, tal y como solemos apreciarla entre lo eventual y la representación, la realidad y la ficción en el corazón de la ilusión y entre lo semiótico y lo simbólico en el corazón del trabajo del actor, se prefiere en su lugar el desplazamiento hacia formulaciones donde lo simbólico no pierde peso, la participación en el evento real es colectiva, mediada en múltiples formas, ya sea o no por las tecnologías digitales o en aquellas teatralidades performativas que se construyen con los participantes y desde su entorno, ante sus ojos, sean o no interventores directos —artesanalmente hablando— en ellas.

Me refiero a propuestas como la de la artista visual regiomontana Marcela Quiroga con casi 20 años de carrera, quien con sus video-instalaciones desde y sobre la frontera Sur del país, exploró con materiales y quehaceres propios de las zonas fronterizas para construir sus esculturas sociales, registros de tránsitos corporales y objetuales, prohibidos y permitidos, peligrosos y accesibles, testimonios de un quehacer transnacional en beneficio de poblaciones y delincuentes. Esta mediación etnológica audiovisual, no solamente registró la realidad que fue explorando, sino que la filtró a una página web (Quiroga, 2012), donde su tesis doctoral fue tomando forma: *¿Cuál realidad? Interacciones en la frontera sur de México como proyección de una práctica de creación* (Quiroga, 2012). La práctica creativa de Quiroga consiste en mediaciones donde la artista desplaza su autoridad y moviliza lo presencial y lo mediático (fotos, videos, esculturas...), acentuando la precariedad económica y artística (no representa el centro, ni trabaja desde allí, construye realidad, ¿cuál?, una más...). En definitiva prácticas que experimentan con/desde la realidad y la recrean, la remedian, la transforman.

En este caso, el viaje es el método general y el proceso, su estrategia creativa; el cuerpo, la práctica concreta, desde el que proyecta y experimenta; visibiliza y construye a través de documentos, *statements* e imágenes...

El proceso, por tanto, es aquel capaz de suscitar acontecimientos; los cuales no son fortuitos, sino provocados, pero al mismo tiempo nunca controlados. Se tiene de ellos una visión borrosa, nunca precisa. Esta es la razón por la que se propone un viaje en el que planear es puntear el mapa, saber cuál es el bagaje que hay que llevar. La disposición de extenderlo o dilatarlo es la línea de fuga que puede ser modificada a partir del recorrido que se está construyendo. (Quiroga, 2012)

Cámara que vigila el cielo, Fotografías y videos documentales —sobre tráfico, movilidades, trasiego de mercancías, retenes—, *Tanque en palo* —avisos de venta ilegal de combustible en la frontera sur de México— o la instalación que se incendia *Buenos negocios: AK 47*, son algunas de las materialidades creativas —teatralizaciones construidas con el cuerpo, desde/sobre el espacio— que mediaron su paso por la frontera entre México y Guatemala en tres estados del sur de la república mexicana: Chiapas, Tabasco y Quintana Roo (Quiroga, 2012).

También están los procesos movilizadores de la directora, dramaturga, escenógrafa y fundadora —con Clarissa Malheiros— de La Máquina de Teatro Juliana Faesler, con casi 25 años como artista de la escena, cuya versión de la historia en conmemoraciones centurias/bicenturias (2010) de la independencia/revolución mexicana convocaron a héroes del pasado. Bajo el epigrama firmado por Roland Barthes para quien el trabajo interdisciplinario consiste, más que reunir a dos o tres ciencias, en crear un objeto que no le pertenece a nadie, La Máquina de Teatro ha llevado a cabo proyectos escénicos donde danza, ópera, plástica, diseño, teatro dramático, tecnología digital y performance buscan un espacio de conciliación —se diría de mediación muy compleja, si es que hay alguna que no lo sea— para conectar con espectadores que buscan lenguajes más expandidos.

En *Malinche/Malinches* (2010), por ejemplo, el texto fue construido a partir de lo que algunas amigas le dijeron acerca de sus propias vidas, así como de una revisión crítica —donde el género es una perspectiva ineludible— que Faesler lleva a cabo de la historia, y por tanto de un personaje —la Malinche—, cuya arqueología le permitía explorarlo en sus variadísimos nexos con la actualidad. A partir de estas obras —*Malinche/Malinches* forma parte de una trilogía que integra además *Nehualcoyotl* y *Moctezuma II*— “se reactiva la cultura prehispánica” (Azor, 2013, p. 218) y los valores socio-culturales de una identidad siempre en construcción, donde las contradicciones permiten el encuentro y los enlaces con la tecnología y la etnografía.

Faesler adopta la palabra, el movimiento, el gesto y lo visual en un trabajo interdisciplinario que permite implicar todo de su entorno. Artista escénica del centro de México, Faesler revisita la historia de México, mediada por las redes, componiendo una obra con mujeres mexicanas cercanas y ofrece su propia visión de la historia, o sea del presente. Mediación de mediaciones, colectivización del discurso, construcción de otras presencias, precariedad de autoría, pueden ser algunas de sus señas poéticas.

En la yucateca Conchi León del sur de México —cuya trayectoria se remonta a más de 10 años— lo interesante no es tanto que recurra a un teatro del recuerdo, porque busca a sus protagonistas investigando donde quiera que se encuentren. Su proyección es poder tomar el pulso de una realidad sobre la que se pregunta todos los días. Cuando los investigadores intentan clasificar su teatro, prefieren denominarlo “de testimonio”, porque aunque se inserta de cierta manera en la trayectoria del llamado “teatro regional” que recoge la música, el voceo popular y la diversión de un público participante, se distancia de él por el enfoque, los temas, el formato, el lenguaje, mediaciones de los estratos del espectáculo local y mexicano. “Lo femenino, lo íntimo” es su tema recurrente, pero también lo son “la recreación de universos míticos y rituales, el humor directo o irónico de las empleadas domésticas y las marchantas, las leyendas de sus yerbateras, los proyectos de los jóvenes que se van a Estados Unidos por falta de oportunidades o las relaciones de nietas y abuelos, hijas, hermanas, tías y madres”. (Azor, 2011, p. 19)

En *Mestiza Power* (2005) tres monólogos de mujeres mayas contemporáneas —sirvienta, vendedora de mercado popular y curandera— se construyeron en entrevistas que la autora hizo, experiencias en primera persona que le fueron contadas o pudo observar de primera mano. Por ello son mediaciones conformadas desde la precariedad escénica —espacio vacío con tres hamacas— y autorial —las palabras de otras muchas que reorganiza León—, desplazando presencias autorizadas, ahora medium de presencialidades invisibilizadas, conformadora de otra realidad, una más... fruto de mediaciones etnológico-rituales.

A modo de conclusión

Si la escena y el arte de las últimas décadas que involucran teatralidades se impregnan de lenguajes tecnológicos como nunca antes, el acercamiento que propone este texto es desde la mediación que tiene lugar en cada experiencia corporal artística, asociada a prácticas creativas que mueven sus proyectos más allá de los discursos institucionalizados.

A la luz de las reflexiones que proponen Kember y Zylinska en realidad no se anulan las distancias ni las mediaciones, todo lo contrario, ambas se reformulan, surgiendo una posición crítica donde los propios espectadores son parte de la performance y se ven impelidos a intervenir emocionalmente, formando parte aún más activa e intensa de la mediación. De tal modo que no solo interactúan con un constructo ficcional multimediado, sino que terminan conformando ellos mismos las infinitas imágenes, afectos, ideologías y puntos de vista que les presenta el hecho teatral mismo.

En los proyectos europeos, norteamericanos o del propio iraní, donde la tecnología es un componente engañosamente jerarquizador, se apela al colectivismo desjerarquizado, consiguiendo la mediación amplificadora de lo digital, que invita a una construcción que interviene y corta el devenir de los acontecimientos de la vida, incorporando nuevos ciclos y flujos paralelos que “completan” y terminan por conformar la vida misma de quienes intervienen, enriqueciendo el espectáculo y la sociedad.

Es sin embargo el objetivo de este texto que se entienda cómo dentro de la experimentación digital en la escena contemporánea que se esparce por varias parte del mundo, la precariedad creativa mexicana, desjerarquizadora de los centros de pensamiento y en su mayoría del mercado cultural, es una precariedad ambiguamente empoderada que tiene en cuenta la presencialidad y busca hacerse procesual, amplificadora y activa en múltiples capas de significación.

Allí donde la mediación sigue siendo piedra angular constitutiva e inquisidora de su entorno es que percibimos los rastros que van dejando una huella de su latido en la escena contemporánea para conformar sociomaterialidades en permanente construcción.

REFERENCIAS

- Azor, I. (2011). Sueños que danzan en el agua. Mestizas y mayas en el teatro de Conchi León. *Latin American Theatre Review*, 44(2), 17-34.
- (2013). Mexico. *International Women Stage Directors*, 211-222.
- Barrena, B. (06 de julio de 2013). Apabullante. *El País*. Recuperado de: http://ccaa.elpais.com/ccaa/2013/07/06/catalunya/1373137005_472978.html
- Barrios, O. (07 de julio de 2013). Otra forma de hacer teatro: Seis horas seguidas viendo tragedias de Shakespeare [Entrada en un blog]. Recuperado de: <http://diarium.usal.es/barrios/2013/07/07/otra-forma-de-hacer-teatro-seis-horas-seguidas-viendo-tragedias-de-shakespeare/> Consultado el 2 de julio de 2014.
- Billing, C. (2010). Shakespeare performed. The Roman Tragedies. *Shakespeare Quarterly*, 61(3), 415-439.
- Boal, A. (2006) *The Rainbow of Desire* (Trad. Adrian Jackson). Routledge: New York.
- Faesler, J. <http://maquinadeteatro.blogspot.mx/> Consultado 6 de junio de 2014.
- Féral, J. (2011). From Event to Extreme reality. The Aesthetic of Shock. *TDR. The Drama Review. The journal of Performance Studies*, 55(4), 51-63.
- <http://maquinadeteatro.blogspot.mx/>
- <http://whiterabbitredrabbit.blogspot.mx/>
- <http://www.thepublicreviews.com/white-rabbit-red-rabbit-mercury-theatre-colchester/>
- <http://www.rotativo.com.mx/entretenimiento/cultura/258616-la-comedia-white-rabbit-red-rabbit-arranca-risas-al-publico/>
- Gray, M. <http://www.thepublicreviews.com/white-rabbit-red-rabbit-mercury-theatre-colchester/>
- Kaye, N. y Giannachi, G. (2011). Acts of Presence: Performance, Mediation, Virtual Reality. *TDR. The Drama Review. The journal of Performance Studies*, 55(4), 88-95.
- Kember, S. y Zilinska, J. (2012). *Life after New Media. Mediation as a Vital Process*. Cambridge/London: The MIT Press.
- Kirwan, P. (2010). Performance. Review of Shakespeare's Roman Tragedies (Coriolanus, Julius Caesar, Antony and Cleopatra) (directed by Ivo Van Hove for Toneelgroep Amsterdam) at the Barbican, London, 20 November 2009. *Shakespeare*, 6(4), 478-482.
- León, C. <http://www.conchileon.com/> Consultado 2 de junio de 2014
- Manzoor, S. (2012). theguardian.com, Thursday 21 June 2012 12.39 BST
- Museum of Contemporary Art Chicago. (2013) <http://www2.mcachicago.org/event/nassimsoleimanpour-white-rabbit-red-rabbit/> Consultado 23 julio 2014
- Pressley, N. (5 de diciembre de 2013). Theater Alliance's "White Rabbit, Red Rabbit". *The Washington post*. Recuperado de: http://www.washingtonpost.com/entertainment/theater_dance/theater-review-theater-alliances-white-rabbit-red-rabbit/2013/12/05/b73b0610-5d00-11e3-8d24-31c016b976b2_story.html
- Puar, J. (ed.) (2012). Precarity Talk: A virtual Roundtable with Laurent Berlant, Judith Butler, Bojana Cvejić, Isabell Lorey, Jasbir Puar and Ana Vujanović. *TDR. The Drama Review. The journal of Performance Studies*, 56(4), 163-177.
- Quiroga, M. (2012). *¿Cuál realidad? Interacciones en la frontera sur de México como proyección de una práctica de creación artística* (Tesis doctoral). Recuperado de: <http://www.cualrealidad.org>

SOBRE LA AUTORA

Ileana Azor Hernández: Doctora en Ciencias sobre Arte por el ISA de Cuba, es Investigadora Titular de la Academia de Ciencias de Cuba (1996) e Investigadora Nacional en México (S. N. I.) desde 2004. Tiene treinta y siete años de experiencia como profesora e investigadora y ha participado en publicaciones arbitradas de Europa y América. Cuatro libros de investigación, entre 1987 y 2004 y cuatro antologías, todos relacionados con teatralidades latinoamericanas y pedagogía teatral, se suman a once ponencias en congresos internacionales, seis artículos en revistas indizadas y siete capítulos de libros entre 2009 y 2014 en países como Inglaterra, Italia, Canadá, España, Francia, Perú y México.